軟體世界

創世紀 7 人物屬性修改法

魔法門III修改篇補遺II & 秘密區大曝光

明星職棒小秘技

星際爭霸戰小技巧

魔水晶—終極大法

風雲霸主征戰心得篇

25世紀系列II：瑪僱斯計劃完全攻略(上)

蠻荒地域系列II：異域寶藏完全攻略(上)

暗黑傳說完全攻略(上)

CPU及主機板最新趨勢

遊戲獵人

英雄傳奇III—戰火焚生錄

全球爭霸戰

宇宙終結者

影之嶽

激鬥戰士

45

•1992年12月號•

PC GAME最新情報

NT$80元 HK$30元

亞洲電腦

先進機種，全新功能

High-performance
Notebook
Is Today's choice

盡在亞洲

NOTEBOOK

率先推出 486
高功能系列
讓您
更勝一籌！

PROCESSOR	386SL-25	486SX-25	486DX-33	486DX2-50	486DX2-6
RAM	2MB-6MB	4MB - 20MB			
I/O	1 EXT K/B OR NUM KEYPAD, 1 SERIAL, 1 PARLLEL, 1 PS2 MOUSE, 1 HANDY SCANNER PORT				
LCD	640 × 480, 10" FSTN MONO LCD WITH CCFT BACKLIGHT				
FDD	1.44MB				
HDD	40MB · 60MB · 80MB · 120MB (2.5")				
REMOVABLE HDD	YES				
ROM BIOS	YES	NO			
FLASH MEMORY	YES				
EXT VGA PORT	800 × 600	RESOLUTION 1024 × 768			
INTERNAL FAX MODEM	9600bps 2400bps (SEND & RECEIVE)				
EXT SLOT	16 BIT ISA BUS (EXT EXPANSION STATION, 2 SLOTS HALF SIZE)				
KEYBOARD	81/82 KEY, LOW PROFILE MECHA ALPS KEYSWITCH				
WEIGHT	6.8 LBS · 3.1 KGS (WITH BATTERY)				
DIMENSION	11.5" (W) × 8.7"(L) × 2.1"(H) 292MM × 220MM × 53MM				
ACCESSORIES	CARRY BAG · POWER CORD · UTILITY DISKETTES · USER MANUAL 9-25 & 5-6 ADAPTER				

編輯室報告

冬天的腳步近了，許多人開始瑟縮了起來，然而對電腦族而言，現在正是最活躍的時期，因為年終大戲資訊展將自本月起陸續在北、中、南三區展開，軟體世界誠摯地邀請您不畏冷冽的寒風加入人潮補補資訊。

由於硬體配備要求日趨嚴苛，所以眼睛利的讀者可別錯過了這次資訊展的大優待，而且最好考慮 486 機種，否則搞不好過一陣子您就要後悔了。對了！給您一個良心的建議，當您選購硬體配備時，最起碼要配備 4M 的 RAM，相關資料可參考本期 CPU 及主機板最新趨勢（ P.115 ）。

遊戲軟體市場的熱絡可由遊戲新星台的出片數量明顯地感受到，本期遊戲新星台共刊出 20 個已出片軟體（ P.20 ）預計自本月資訊展到春節、寒假期間將有更多的遊戲投入市場與各位玩家見面，咱們拭目以待吧！

軟體世界雜誌這廂有禮啦！本期特附第三屆金磁片獎得獎作品〝超人戰紀〞拉頁海報，並擴大舉辦與各位權益息息相關的電腦族總動員－意見調查表，敬請各路玩家務必撥空踴躍詳填，繼續與軟體世界雜誌保持密切連繫，提供各項意見，以供製作之參考依據。謝謝啦！！

期待已久的創世紀 7 攻略本所附之印花使用方法已於本期公佈，凡是擁有該印花者，敬請留意印花的使用方法及截止日期，由於創世紀 7 特別篇只提供給創世紀 7 瘋狂級玩家的特別需要，並不在市面上發售，已擁有創世紀 7 攻略單行本之玩家，千萬把握良機以免飲恨。（詳見 P.84 ）

電玩短路頗受好評，編輯部決定於下期增闢〝王同學傳奇〞，王同學究竟是何許人也？在他的生活週遭又將發生哪些趣聞？敬請期待。

應讀者的要求，本期閒閒傷腦筋刊出一則簡易的變色遊戲，本期答案關係著即將於下期發佈的重大消息，各方高手加點眼力，來點手勁，閒閒傷腦筋值得您大傷腦筋。

本期的攻略大爆滿！而且下期還有新的攻略要擠進來，不過經初步估計之後，雜誌的內容已經飽和，續集攻略還能不能擠得進去還是個問題，看來雜誌如果不再增加頁數的話，各位讀者就得增加耐心了。

在魔法門Ⅲ旋風之後， NEW WORLD COMPUTING 再次推出魔法門外傳（ Clouds of Xeen ），在其所要求的嚴格配備之下，可能會掀起一陣電腦升級風暴。而衆所期待的魔眼殺機Ⅱ中文版也在本月正式登場，與其豐富的劇情架構及中文化的迷人魅力，再上加由電視天代金強的專業錄音師配製的傳神語音效果，相信魔眼殺機Ⅱ中文版又將造成一股強勢的搶購熱潮。

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主編／陳進
編輯／沈餘慧、陳穗真、陳婉君、廖鴻昌、李俊賢、陳俊介
資料處理／曾玉華
美術主編／呂淑瑛
美術編輯／郭美玲、葉秀娟、劉信良
編輯支援／王美玲、林淑敏、柯志祥、劉瑋、王淑美、楊淳鈞
美術支援／林麗熙、黃文鵬、孫榮隆、郭淑芬、林慧玲
特約作家／吳謙諒、李莉莉、陳宗甫、黃銀倫、郭宗勳、朱學恆、蘇線夫、鼎珽然、鍾凱文、吳澤境、徐國楨、劉惠津、吳忠營、曾昭奇、朱孔林、葉明璋、劉昭毅、李朵治、羅國宏、傅碧蝶
駐美特派員／亞倫列迪
法律顧問／遠東法律事務所陳錦隆律師
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
社址／高雄市三民區民壯路 63 號
聯絡信箱／高雄郵政 28-34 號
服務電話／07-3841605
照相打字／創意電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號

軟體世界

目錄

百戰天龍—祕技天地 …… 28～34

魔法門III修改篇補遺II&祕密區大曝光
黑暗之源—永久NPC
創世紀7人物屬性修改法
猴島小英雄2—突破蜘蛛鎗另一招
艾薇拉II—恐怖劇場隔空取物法
俠影記小技巧
俠影記偷懶法II
魔水晶—終極大法
燃燒的野球III小技巧
囂張拳王修改篇更正
星際爭霸戰小技巧
明星職棒小秘技

電玩短路 …… 24

遊戲衛星台 …… 20

方塊奧運
瑪麗姐妹
超人戰記
英雄傳奇III—戰火焚生錄(Quest for Glory III - WAGES OF WAR)
創世紀7資料片—美德試煉場(Ultima VII - FORGE OF VIRTUE)
名流高爾夫386(Links 386)

強片預告 …… 13～18

害蟲狩獵者
夢幻勇士(UNREAL)
撞球補習班
蘿拉推理系列—匕首疑雲(LAURA BOW IN THE DAGGER AMON RA)
魔戒少年II—雙塔記(J.R.R. TOLKIEN'S THE LORD OF RINGS VOL. II - The Two Towers)
魔眼殺機II—殘月傳奇(Eye of the Beholder II - Legend of Darkmoon)

NEW FILES …… 4～12

編輯室報告 …… 1

Merry Christmas

1992
12月號

徵稿 …… 126

產品目錄 …… 122

問題診療室 …… 120

CPU及主機板最新趨勢

硬體世界 …… 116

網路篇

千里一線牽—BBS …… 112

邪神傳說　激鬥戰士
華京勇士　影之眼
全球爭霸戰　宇宙終結者
魔怖
英雄傳奇III—戰火雙生路

遊戲獵人 …… 88～102

一天48小時！—魔法門外傳 …… 85

問問傷腦筋—數字會說話 …… 76

黑暗之池完全攻略（下）
天際寒星—義無反顧完全攻略（二）
暗黑傳說完全攻略（上）
蠻荒地域系列II：異域寶藏完全攻略（上）
25世紀系列：瑪爾斯計劃完全攻略（二）

遊戲攻略 …… 40～73

風雲霸主征戰心得篇

GAME林秘笈 …… 36

軟體世界傳播站 …… 35

中華郵政南臺字
第525號
執照登記為雜誌交寄
行政院新聞局出版
事業登記證局版臺
誌字第8603號
中華民國78年4月
創刊
每月8日出刊

魔眼殺機 II —

中文化　讓玩家與遊戲的

契爾班將你傳送到「隱月神殿」附近的一座森林，那看起來到處一模一樣的森林迷陣，打不完的野狼群，迎接著一頭霧水的你……，隱月神殿的傳奇由此展開！

遊戲特色：

● 室內冒險更加駭人詭異→隱月神殿內充滿不實虛偽的氣氛，數層地下、地上的迴廊迷宮，藏著不可言喻的秘密，以及隨時在前面，背後螫你、偷襲你的人及怪物。致命的陷阱機關，掩蔽得幾乎毫無破綻的暗門通道，讓你及隊員時時身處絕境或迷惘的狀況，除了神殿內，還有地下墓穴及三座謎樣的高塔可進入探訪。

● 成功的 3D 立體畫面→所有動作、血戰皆迸發在眼前。

● 新增室外冒險部份→難以計數的狼群向你直撲而來，是的！森林內將有一番苦戰等著你。

● 聲色的享受，盡在此處→有聲有色，才能滿足視聽雙重感覺，

VGA 256色畫面吸引你的眼睛。逼真開門聲、腳步迴響、施法、開打的聲音直逼你的耳朵。

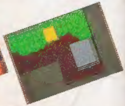
●精彩的故事劇情→你對於千篇一律的劇情及結局厭倦了嗎？遊戲中待解的謎題多且繁複，眾多謎題拼湊出的結局更是出乎人的想像。

●可由魔眼殺機 I 傳送人物及裝備過來。

●全部中文訊息，並可以注音輸入法鍵入自己喜愛的中文名字。

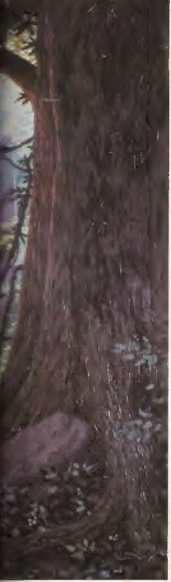
這是一個絕對不會讓你失望的遊戲，也是個證明自己能力的好機會，深水城（Waterdeep）的命運及隱月神殿的秘密就交託在你手中，不用多說，我們請你來試！

機　種	IBM PC AT（需硬碟及一台 1.2M 磁碟機）
記憶體	640K RAM
操　作	鍵盤／滑鼠
顯　示	VGA
音　效	PC 喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32
片　數	3 片 1.2M
價　格	460 元



機　種：IBM PC AT
（286以上機種，需硬碟及一台 1.2M 磁碟機）

記憶體：640K RAM
操　作：鍵盤／滑鼠



魔戒少年 II

雙塔記
The Two Towers™

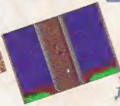
為了一枚魔戒，你千辛萬苦跋涉千里、嚐盡了生離死別，往末日火山一摧毀魔戒的地方邁進。無情的命運將你原本陣容整齊的冒險隊員打散，成為數個小組在各地接受著不同的劫難，故事自此展開……，這些隊員會遭到什麼奇怪的人物及事件？他們能找到其他的伙伴嗎？毀滅魔戒的首要任務能毫無窒礙的進行下去嗎？黑暗大帝的兵馬正四處追擊這群冒險隊員，而原來站在正義一方的巫師，也變節加入搶奪戒指的行列，貪念淹沒了大家的理智，前途想必更加艱險

改編自名作家 J. R. R. Tolkien 紮實的小說，遊戲劇本，龐大的遊戲空間，具中世紀風味的VGA 256色畫面、驚險的遊戲音效，以及緊迫盯人的情節安排！我們欣喜的見到這個第二代遊戲如此驚人的成長，身為遊戲中一份子的你，操縱著數個冒險小隊的生死，在幾個不同地方各自進行著任務。隨著劇情，你將進入危險的山徑、堡壘、洞穴、沼澤等複雜怪異的地區，遇見大批半獸人、洞穴巨人等怪物或一些能幫助你或需要你幫助的人。對於玩家來說，這個遊戲的確極富有挑戰性。

加強的圖形指令及自動繪地圖功能，讓玩者不必費力於操作及找路，可將注意放在如何於險處我詐的環境中，尋求正義與真理。

不必玩過第一代遊戲，也能溶入本遊戲的氣氛當中。想嚐試別樹一幟的RPG，並同時享受閱讀小說的滋味？幻想與現實的結合盡在「雙塔記」之中。

誰都想得到它！
它誘惑著每個貪婪的人，
而擁有它的你
卻
迫不及待的想毀掉它……



顯　示：EGA / VGA　　片　數：3片 1.2M
音　效：PC喇叭 / 魔奇音效卡 / 聲霸卡 / MT-32　　價　格：360元

蘿拉推理系列–匕首疑雲

當兇手把你一步步逼向死路，你該怎麼辦？

沈窒的氣氛，自遊戲開始就籠罩在玩家毫無準備的心，輕鬆的1920年代樂曲揭開的不是愉快的序幕，而是一椿蓄意的謀殺案！在玩家仍來不及思索前，一位可愛、涉世未深的少女一腳踏入這個充滿懸疑、思考、推理及偵探的故事裡，她就是主角一蘿拉！

身爲一名菜鳥記者的蘿拉，很不幸的在上班的頭一天就接下一份棘手的工作一追查古埃及阿蒙拉匕首的失竊案。這表面上看似單純的失竊案，其中卻暗藏著難解的玄機，而蘿拉在查案的過程中，也因爲慢慢挖掘到某些線索，而不幸列入兇手的死亡黑名單裡。

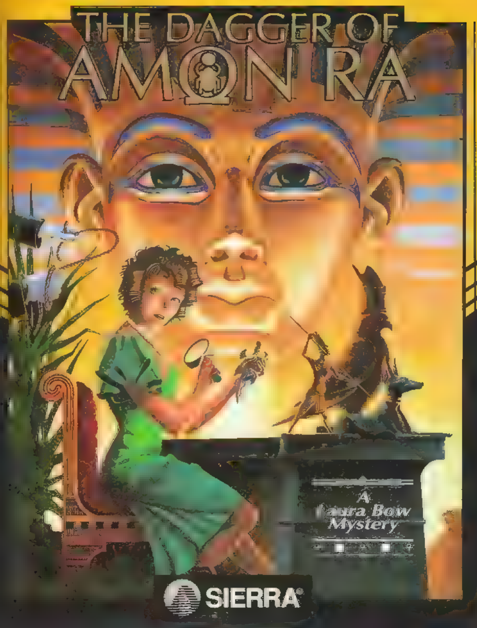
最有意思的是，如私家偵探般暗地查訪的過程。當那座龐大如怪物、充滿暗門、密室、地下秘道的博物館關住了所有嫌疑及倒楣者時，玩者就能發現自己的心情開始跟蘿拉一般忐忑不安起來。先別忙著害怕，好戲還在後頭！各種死法的屍體都會不經意的被你發現，也別忘著尖叫，因爲你得仔細檢查屍體旁有無兇手偷偸作案留下的東西，將來好做爲"呈堂證據"！

另外，利用敏銳的觀察力，"技巧性"的竊聽方法及拐彎抹角的問答，也可聽出一些足以破案的有力證據。

分析起來，你將發現博物館內的男男女女，幾乎都是各有一手，關係曖昧不明，而且爲了宗教情結、愛國情操、商場競爭，再加上貪念及情欲，簡直是糾纏得難捨難分。因此造就了多重的謎題及嚴謹之至，滴水不漏的幾種結局。

豐富的人物表情、動作、考究的年代場景、適時而發的音效，都將圍繞著你，走一趟刺激的推理之旅！猜猜看，那最後的兇手是他？還是她？而蘿拉最後的下場又是喜是悲？

你想兇手會是？


THE DAGGER OF
AMON RA
A
aura Bow
Mystery
SIERRA

給我不同的快樂！
機 種：IBM PC AT
（需一台1.2M軟碟機）
記憶體 640K RAM
操 作 鍵盤
顯 示：VGA
音 效 PC喇叭／魔奇音效卡
片 數：1片1.2M
價 格：270元
撞球補習班
本班特色：
或許你對「撞球」有又怕又愛的矛盾情結！或許你對「撞球」的
那麼深深的執著你年少
全做九號球玩法進行
球進行的路線。

▲神話般的劇情及蠻荒的場景　動感十足的動作小品。
▲視覺大爆破　擁有 2D 平面動作場景及 3D 立體加分場景。
▲數種樂曲貫穿遊戲，難以想像的音效效果。
▲操作流暢的遊戲環境。
▲多不勝數的怪獸與奇異的敵人，每個都有其獨特的武器及攻擊方式。

機種	IBM PC AT（需一台1.2M磁碟機）
記憶體	640K RAM
操作	鍵盤／搖桿
顯示	EGV／VGA
音效	PC喇叭／魔奇音效卡
片數	1片1.2M
價格	180元

畫面狩獵者

對玩家來說，它是一個順手的好伙伴　　對程式設計師來說，它更是一個寫　的好幫手。
它一就是操作相當容易方便、專門為您抓圖而設計的「畫面狩獵者」！

特色

記憶體只佔2K。

釋放記憶體只需再鍵入GETCAP即可，不必重新開機。

穩定性佳，熱鍵靈敏度高且易觸發。

熱鍵少，操作簡單，並可隨意更改。

存圖速度迅速。

有步進功能，讓效果快的動畫也難逃掌心，不會抓錯圖形，正確性高。

支援曾氏ET 3000及ET 4000所有256色模式。

※有視窗交談式看圖程式。

※有可轉換成CIF、RIX及PCX各式的圖形轉換程式。

※色調由程式自動判斷，全原色呈現。

※本軟體提供以下電腦語言之看圖函式庫

Turbo C＋＋語言　Turbo C　語言

Turbo Pascel 語言

使用者可自行將其運用於自己的程式中。

※本程式可自我偵測病毒，並可自行診療。

比名流高爾夫更真實、更精緻的高爾夫遊戲
本遊戲新增特色：
名流高爾夫 386

● 火之島[illegible]
這[illegible]什麼[illegible]
● 島上三[illegible]代表[illegible]
到底有何[illegible]
● [illegible]
[illegible]

Ultima VII FORGE OF VIRTUE

美德試煉島

——創世紀 7 資料片——

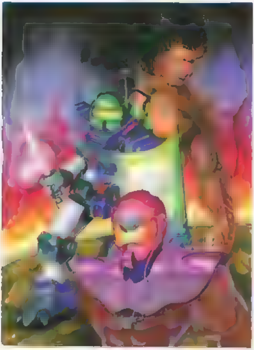
▶ 創世紀 7 強打資料片
▶ 擁有它，您的冒險任務將更[illegible]

你可以隨時由創世紀 7 進行本遊戲，或跳[illegible]遊戲進度，而本島主要目的是通過三道考驗，提升屬性，並鑄造一把[illegible]更順利。

本遊戲需配合珍藏版[illegible]者，而只要您是購買軟體世界出品的創世紀 7 遊戲，在遊戲中就可以[illegible]

英雄傳奇III——戰火焚生錄
你能替獅族朋友排解種族紛爭嗎？
你能查出邪惡巫師到底是死是生？
戰士、魔法師、妙賊三種任你選
不同角色有不同玩法，這個遭遇
這一次你不再是個十分想成為大英雄的小人物
你將以「英雄」的名義去完成這個神聖的任務！
結合角色扮演及冒險特質的最佳遊戲
不同的時空背景、地點及人物
給你全新的感受
強片預告

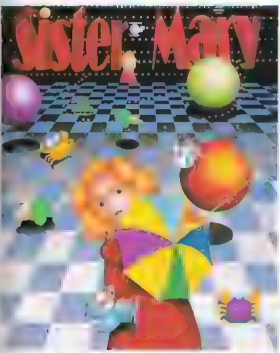
第三屆金磁片獎
角色冒險類
金牌獎



原本即將被改造洗腦成
再生宗教血腥劊子手的陳志明，
卻被教內一名叛徒史志昱博士劫走，
意外的成爲介於人身
及超戰神間的雙面正義勇士……
平時，他是個正常人類；
危險時，他就變身成爲擁有
奇特戰技的超戰神！
由於這個陰錯陽差的際遇，
陳志明背負了消滅再生宗教、
挽救世界的艱難使命，
他能成功嗎？
或是枉死在再生宗教衆機械獸的
亡命追擊之下？

超人戰記

第三屆金磁片獎
智育動作類
銀牌獎



本年度最可愛
最俏麗的動作遊戲

嗨！大家好！我們是瑪麗姐妹花！
瞧我們一身迷死人的打扮，
可不是要去相親了ㄟ！
我們要邀請你一起暢遊世界各大名勝，
一起對付那到處亂蹦亂跳的討厭氣球！
咱們姐妹倆將一把小洋傘練得出神入化
左刺天空亂飛的笨鳥弟弟，
右捅地上橫行的螃蟹老兄
一面把那波霸級的氣球「個個擊破」
一面享受著冰棒、蛋糕等甜甜的點心
真是愜意極了！
有時我們會打一會兒小瞌睡，
有時會迷糊一點，
有時不小心還會上天堂找上帝聊聊天！
但是我們卻能散播無比的快樂
到你的心坎裡哦！

規則簡單・樂趣無窮

瑪麗姊妹

第三屆金磁片獎 智育動作類

銅牌獎

動腦兼動手 老少都適宜
五種不同的變形俄羅斯
是你最佳的選擇

聽說，還有24K奧運金牌大競賽哦!?

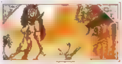
方塊奧運

小伙子，我女兒的將來就看你囉!!
公主
美女梭哈
●擁有天使般臉蛋、魔鬼般身材的公主，將在你每次成功闖關後 慢慢解脫"最後防線" 向你傾訴萬種風情。
●初級、中級、高級、超級四種不同電腦功力，每級皆有8關 並提供選關功能
●左擁財富、右抱公主是你的最終目標，但首先要摸清賭聖周星池、賭仙林濱峽、賭娘王祖嫻、賭神周任發等八人的玩牌習性。靠點技巧及運氣，千萬別手下留情，贏完他們所有的籌碼，
●全部中文訊息哦!
比武擂台
也不拋繡球招親
賭中自有黃金屋，賭中自有美嬌娘，拚了!
啥米!想從我手上贏走公主?門都沒有!
彼得潘電腦遊戲工作室

遊戲衛星台

克萊恩黑暗之后

The Dark Queen of Krynn



長槍英雄系列的完結篇，克萊恩大陸的大魔頭 黑暗之后終於現身了，這次你除了在迷宮中搜索外，還可上山下海，斬妖除魔，體驗海底冒險的樂趣哦

音效：P/A/S/R
顯示：E/V
類型：角色扮演
保護：密碼
售價：300元

軟體世界發行

風雲霸王

POWERMONGER

繼上帝也抓狂後又EOA戰略模擬鉅作，人物動作十分流暢，音效亦相當逼真，各種天候的變化與王國狀況均與你的決策息息相關。另外並提供 Modem 連線功能，可與遠方的好友來場君主爭霸戰！

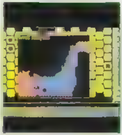
音效：P/A/S/R
顯示：E/V
類型：戰略模擬
保護：密碼
售價：360元

軟體世界發行

戰爭風雲錄

中東戰爭

Conflict : Middle East



SSI公司所開發的戰棋式遊戲。玩者必須根據天氣效應、情報多寡、補給狀況等因素，並妥善運用中東各國的微妙關係，指揮各種不同的部隊進行作戰，才能在波譎雲詭的中東地區稱霸群雄。

音效：P
顯示：M/C/E
類型：戰略
保護：密碼
售價：230元

軟體世界發行

香港麻將

Hongkong Mahjong Pro

一套頗具職業水準的麻將遊戲。來自世界各地的麻將高手，個性、牌技均不相同。人物表情生動，語音效果更是一大特色，另有「求助小麻雀」協助麻將新兵早日進入狀況。

音效：P/A/S/R
顯示：V
類型：博弈
保護：密碼
售價：360元

軟體世界發行

357戰鬥大隊

The Heroes of the 357

著名的357戰鬥大隊，曾於二次大戰期間創造輝煌的歷史。現在，你也有機會加入他們的行列，共同抵抗納粹，並執行多項歷史性的任務，是一套完全根據史實編寫的空戰模擬遊戲。

音效：P/A
顯示：E,V
類型：模擬
保護：密碼
售價：230元

軟體世界發行

遊戲衛星台

1992年 0月.52~ 1月 5.新GAME

超級俄羅斯方塊

Super Tetris

俄羅斯方塊的系列作品，除了極富民族特色的背景插畫外，另添加許多寶物和花招。畫面、音效和操作方式大致和經典俄羅斯相同。

音效：P/A/S/R
顯示：M/C/E/V
類型：智育
保護：密碼
售價：280 元

第 三 波 發 行

太平洋風暴

Pacific Islands

兼具模擬和戰略特質的坦克模擬遊戲。多元化的戰法，可隨時在其他地方開闢戰場。並可利用視窗系統透視四個不同的戰場，亦可同時操作1
6部戰車。

音效：P/A/R
顯示：M/C/E/V
類型：模擬
保護：密碼
售價：260 元

電腦休閒世界發行

禁 忌 遊 戲

移植自大型電玩大富翁的智育遊戲。畫面、音效尚可，但其流暢度和變化性則有待加強。

音效 P/A
顯示：V
類型：智育
保護 密碼
售價 360 元

長 豐 資 訊 發 行

V:VGA
E:EGA
C:CGA
M:MGA
P:PC喇叭
A:AD LIB
S:SOUND BLASTER PRO
R:ROLAND

英國聯盟足球賽

England Championship Special

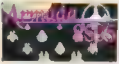
英國人對足球的狂熱是世界有名的，而聯盟足球賽的精彩度也是可預期的。畫面動作流暢，球賽緊張而刺激。是融合動作和運動類遊戲特質的傑出佳作。

音效：P/A/S
顯示：M/C/E/V
類型：運動
保護：密碼
售價：180 元

電腦休閒世界發行

無敵艦隊 2525

Armada 2525



16世紀時，雄霸天下的西班牙無敵艦隊被英國打敗，從此結束了西班牙的帝國時代。千年之後，無敵艦隊又將捲土重來，你有辦法藉由高科技的力量，助其重振往日雄風嗎？

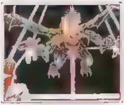
音效：P/A
顯示：E/V
類型：戰略
保護：密碼
售價：180 元

電腦休閒世界發行

遊戲[illegible]星台

1992年10 [illegible]15[illegible]GAME

魔異人侵



遊戲內容橫跨神、魔、人三界，精緻而富變化的場景設計，令人有身歷其境之感，人物行動均以選單方式控制，操作簡便，是一套極富神話色彩的冒險遊戲。

音效：P/A/S
顯示：V
類型 冒險
保護 密碼
售價：450 元

大宇資訊發行

決戰劉易士

The Carl Lewis Challenge

獨特的三種控制模式，由簡到繁，操作方便。玩者並可自行安排訓練課程或直接出賽，和田徑名將卡爾．劉易士一較高下。多樣的運動項目，即使體育「肉腳」也可實現奧運金牌夢！

音效：P/A/S
顯示：V
類型：動作
保護：密碼
售價：260 元

電腦休閒世界發行

大時代的故事

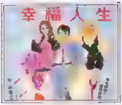
苦難的現代中國，內憂外患不斷的年代，誰才是真正的英雄？多種歷史場景顯示、精心設計的人工智慧，以及多種新功能，是極富現代感的戰略遊戲。

音效：P/A
顯示：E/V
類型：戰略
保護：密碼
售價：450 元

漢堂國際資訊發行

V:VGA
E:EGA
C:CGA
M:MGA
P:PC 喇叭
A:AD LIB
S:SOUND BLASTER PRO
R:ROLAND

幸福人生



在面臨經濟轉型期，房價飆漲，通貨膨脹現象逐漸浮現，以及婚姻價值觀重建的台灣社會，你要如何實現「青年的四個大夢」呢？本遊戲將可提供你一些意見。

音效．P/A/S
顯示：V
類型 智育
保護 密碼
售價．320 元

資策科技發行

四玲瓏

玩法簡單，十四個不同的對手加上數十種場景畫面，帶您暢遊整座玲瓏軒。另提供多種祕技，幫助你輕鬆過關。

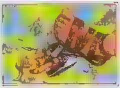
音效：P/A/S/R
顯示：V
類型：智育
保護．Key Disk
售價．380 元

尋夢[illegible]發行

'992年 0月.6 ~1 日 SF新GAME

維京勇士

Heimdall



你是維京勇士一漢達爾的化身。為了解救諸神於苦難之中，你必須運用強壯的體力與縝密的思維，才能打垮敵人，完成最終任務一尋回索爾之鎚、法萊之矛與奧丁之劍。

音效：P/A/S/R
顯示：E/V
類型：角色扮演
保護：密碼
售價：450 元

第三波發行

全球爭霸戰

Global Conquest

努力探查周遭的地理環境，善用你的領導力及靈活的外交手腕，以強勢武力擊潰其他對手，是本遊戲的致勝之道。另可以 Modem 和別台電腦連線。

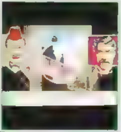
音效：P/A
顯示：C/E/V
類型：戰略
保護：密碼
售價：380 元

第三波發行

蘿拉推理系列

匕首疑雲

Laura Bow in the Dagger of Amon Ra



一把古埃及的匕首，卻牽扯出一連串的謀殺案，這究竟是怎麼回事？復古風味十足的音樂和場景，以及多種饒富趣味的謎題，將帶你重回 20 年代，感受私家偵探辦案的樂趣。

音效：P/A/S/R
顯示：E/V
類型：冒險
保護：密碼
售價：480 元

軟體世界發行

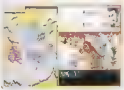
福爾摩莎偵探社

帶你暢遊中國大陸各地的風景名勝，並實現你的偵探夢。對白幽默，畫面精緻，並附語音效果，是國人自行開發的遊戲軟體中的佳作之一。

音效：P/A/S/R
顯示：V
類型：推理
保護：密碼
售價：480 元

第三波發行

三國志 II



遊戲軟體界的經典之作一三國志在經過嚴謹的歷史考據和完全中文化後，將讓玩者更能充分的享受遊戲的樂趣。本遊戲提供 3 1/2 吋和 5 1/4 吋兩種磁片，無論軟硬碟均適用。

音效：P/A/S
顯示：M/C/E/V
類型：歷史模擬
保護：密碼
售價：1200 元

第三波發行

電玩短路

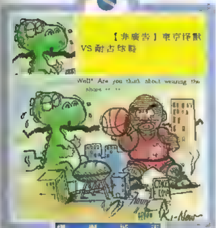
俠影記

俠影記

魔法門III

楚漢之爭II

GAME SHORT



模擬城市

模擬城市

聖域傳說

亞特蘭提斯之謎

HiFi
魔奇音效卡
第二代
它一不是天籟，更不是靈樂，
但是它卻能表現另一種屬於新人類的旋律！
您和您的死黨— Mr.（or Miss）
本音效卡的特色：
並支援 WINDOWS
4.語音 LINE IN 輸入端，
輸出無雜訊，不失真。
效果的新領域！

魔奇音效卡 2 魔奇金霸卡

抓住心靈的感覺

生活的形式需要不同的感覺

魔奇音效卡Ⅱ－－魔奇金霸卡的前衛享受、

震撼音色，塑造個人獨立的品味空間

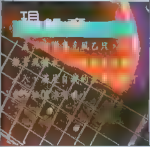
魔奇音效卡Ⅱ－－魔奇金霸卡新上市，多重價值回饋

舊換新

新卡上市期間二個月內，實施舊卡換新卡活動，只要將魔奇音效卡Ⅰ，連同保證書，至各經銷商處購買魔奇金霸卡，即可折價500元，給老顧客的新回饋。

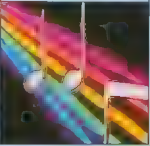
靜享受

新卡上市期間二個月內，實施100台無線耳機大批獎，不但可收聽音效卡音樂，還可當隨身聽使用，完全的個人空間享受，絕對不擾鄰。



聽分明

精心製作的操作說明磁片，用聲音告訴你簡易的使用須知，讓你在最短的時間內學會使用魔奇金霸卡，免除你閱讀說明書的煩惱。



俠影記 ●小技巧

首先感謝DOCTOR Chen的俠影記完全攻略（刊登在40期），造福了許多RPG新手，但是害天同慶，舉國歡騰……。咳！說到正題，小弟我發現在 開始，主角即被帶到常山城附近的分舵，而DOCTOR Chen曾說過這分舵的舵主決不可能打死 尊，小弟發現有另一方法可將舵主幹掉！

還記得你製作的弓箭嗎？除了用掉 枝外，另外兩枝還可用來射舵主呢！兩發弓箭一射，舵主的體力只剩下約三分之一。好了！以你的功力，還怕打不過他嗎？

除此之外，記得在杭州城聽說過：華子嚴的功夫有一死角嗎？當你見到了華子嚴，經過一番對戰喊話後，立刻跳到她的胸前，她就會害羞而忘記打你，你就可大搖大擺的幹掉她了。

在華子嚴的山洞中，有會移動的道路，而下面就是山崖。此時把俠影調成ON走入山崖，把↓按住，就會看到主角掉下去又飛起來，叫一聲「我的媽呀！」，又掉下去。

註：有時不會成功要多試幾次。

／劉瑞盈 & 鍾氏強

猴島小英雄2 ●突破枷鎖另一招

在猴島小英雄II中，當您入黑鬍子的城堡偷鑰匙準備救Wally時，會被捉到，然後被關在一間牢房裡，雙手也被吊起來了。

這個時候相信大家比較熟知的就是用吸管吸綠色液體，並吐向轉軸讓它轉動，而標本人「努力試驗」下，終於發現一招更快且更可靠的方法，就是把痰直接吐向左手邊的盾上，這時可能會反彈打到Wally，而更可能的就是反彈然後打到銀幕左邊的蠟燭上，這時一片黑暗，當然你也安全的逃出來了！（希望這一篇不會影響到攻略本的發售）

／陳德政

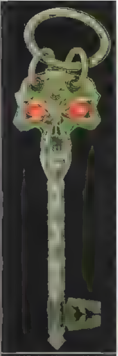
艾薇拉II－恐怖劇場 ●隔空取物法

艾薇拉II是個相當刺激的遊戲，在第一劇場中有許多寶箱，但大多數的箱子都附有各式之魔法，若是偵測陷阱術不夠的話，只能放棄箱內之物品。但筆者在無意間發現一招隔空取物法，不需耗費任何法力，便可不觸動機關取得箱中物。

當你遇到箱子時，鎖定點！先存下進度，然後大膽的打開箱子，哇！機關！！這時，只要你沒死就可以了。看看箱中，哇！有寶物！（要是空箱子，你大可取回進度，拍拍屁股走了）此時先別拿走物品，選擇「檢查房間」的圖形，箱中物品會出現在物品欄中，現在取回開箱前的進度，哈！東西還在！勇敢的拿走吧！這不就到手了嗎？神奇吧！

你要是不相信的話，可以打開箱子看看，東西是不是不見了？當然！別忘了先儲存進度！祝各位早日剷除地底大惡魔！

／大饅頭



/YEH YUCHAN

創世紀 7

人物屬性修改法

當我接到 Lord British 的徵召時，我背起了行囊，穿過了屋後的月之門，回到 200 年後的 Britannia，再度開始了征戰之旅，但無奈此次冒險，升級不易，導致訓練值不夠用，也因此常有"壯志未酬身先死"之憾事發生。傷心之餘，不由得破口大罵我咧 #@I& ，為了達到目的，只好不擇手段，搬出了 PCTOOLS 狠狠地揪出 C：\ULTIMA7\GAMEDAT\U7NBUF.DAT 將人物的前四項屬性數值換算成 16 進位，以 Find 的功能依序將此四個 HEX 值輸入，然後就看你的了……。

給你一個良心的建議：

力量值（Strength）最好不要超過 127（7F），否則會產生不良後果。敏捷度和智慧的上限是 30（1E），另外值得一提的是找到之後要按 [F1] 鍵，然後仔細查看 ASCII 碼，瞄瞄往下看是否有此位人物的名字，如沒有表示找錯了，再按 [G] 鍵找找看。

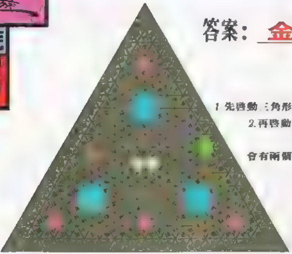
以主角為例，其力量、敏捷度、智慧，戰鬥等四值分別存於 Sector =000，第 6 9 個位址，魔法和法力則分別放在第 15-16 位址，經驗值在第 20-21 位址，而你可以在右方的 ASCII 碼看到自己鍵入的名字，這樣是不是知道怎麼改呢？Let's go！！

P.S.：如 開始就將魔法改到上限，遊戲中會發生某些高環數的法術無法使用，Don't worry！隨著主角等級的上升即可使用，不過仍得付學費學習，才有法術可用，否則等級再怎麼高也是「無三小路用」。Good Bye！

第44期閒閒傷腦筋解答

解題者 [illegible]

芝麻不開門



答案：金庸 開門

1. 先啓動三角形及菱形的強力按紐
2. 再啓動六角形的強力按紐

最後，會有兩個小三角形無法炸掉，這就是解答了。

黑暗之池

·永久NPC·

/曹嘉宏

在42期的軟體世界雜誌曾介紹過SSI系列的NPC隊員加入的方法，於是想"如法泡製"一番，但卻失敗了。於是小弟研究了許久，終於找出方法，並且可以"突破"八位隊員的限制！以下是小弟的心得：

心得

（1）進好的六位隊員先將其資料COPY至別處再將原檔名RENAME（如CHRDATA1.SAV中，隊員叫WOLF，那就把CHRDATA1.SAV改成WOLF.PC，這個檔較特殊，但其它二檔除了主檔名RENAME為WOLF，副檔名則不變。），再將COPY至別處的檔案移回來。可別搞混了，現在你的SAVE檔案應該要有CHRDATA1.*和WOLF.*喔！

（2）當你遇見NPC時請他（她）加入，存檔並退回DOS，將此位NPC的資料COPY至別處，回到遊戲中PLAY直到此任務完成並要離開你。待他（她）離開後存檔，並回到DOS KILL掉CHARDATA16.*任一資料，再將COPY至別處的NPC資料COPY到SAVE檔，並把檔名RENAME成你KILL掉的檔案。大家那麼聰明一定看得懂對不對？什麼！看不懂？別逗了！也許你在NPC離開後回到DOS下在其路徑發現其NPC資料仍在，幹嘛那麼麻煩？俗語說得好「不怕一萬，就怕萬一」啊！言歸正傳，當你回到遊戲時，在檢閱總是看到NPC的加入，但正規隊員少了一個。此時選擇ADD選項，看到那名隊員沒有？讓他加入吧！

（3）當隊員已到了八位，再遇見了一位時，先別急著存檔，趕緊跳回DOS刪掉正規隊員中任一位，回到遊戲中，請他（她）加入，存檔，COPY此NPC資料至別處…現在回到DOS嗎！NO！是回到遊戲，使用ADD選項如此，便可突破八位隊員的限制了。當此位NPC隊員完成任務要離開你時，重複第二步驟即可。

補充

（1）為何要如此麻煩呢？小弟研究了很久，發現了正規隊員有一個"EFX檔"，也許這是此隊員的"身分證"，而NPC隊員就沒有。所以42期的方法就失效了。

（2）為什麼小弟建議大家將NPC隊員排在前六位呢？因為"正規隊員"是限定六位，而NPC隊員是"非法外籍勞工"，所以小弟希望大家將NPC隊員排入前六名，特別是他完成任務要離開你時。

（3）記得時時存檔，免得殺得半死不活，一路征戰，遇見了NPC，那簡直#&*X。若你想退出而又不想存檔，選擇露營，再選SAVE指令，按下ESC鍵便可退出。

（4）當你有八位以上的隊員，打仗可得小心了。小弟超過八位隊員後，與龍對決，發現隊伍後面怎麼站了一隻龍？本想用MAGIC MISSILE搞了它，一看，那隻龍居然有名字，而且還跟我其中一個隊員的名字一樣！用的武器是LONG SWORD+3…十分有趣。如此便可證明八位以後的隊員是"虛構"上去的（所以小弟才要用正規隊員墊底）。

（5）請常常更新"正規隊員"的資料（PC、THG、EFX）。還有，超過八位隊員的方法不要太常用，否則你的正規隊員會老是在"那個階段"。也許，各位讀者認為小弟不是自打嘴巴嗎？的確，但這是良心的問題，天下沒有白吃的午餐，有收獲必定要付出。但這也不代表此法一無可取之處，當你面對著一大群卻又無法躲開的敵人時…每一個人總是好的。反正，只要有NPC的資料，調兵遣將，任君選擇。祝大家玩得愉快！

魔法門III修改篇補遺II&秘密區大曝光

／灰灰&G•G

在由軟體世界所發行的魔法門III攻略單行本中曾提到"中文版的玩家無緣見到秘密區"。某日本人「無心插柳」，在玩該遊戲時意外地發現了秘密區的所在，特別將這好消息「昭告天下」，供大家參考。

本次的附表，接在44期的表三之後。

在40期的魔法門III天下無敵修改法中，筆者發現了缺少了生命點數和魔法點數，於是就在這一個半月的時間中，努力的尋找，終於被我找到了。

首先決定要改那個人物，例如：青木勇士的位置在Sector 03 $ 417以後（請參考40期），找到先以Find指令 E2 01，然後往前數4個Byte，這4個Byte分別是生命值和法力值，改成E1 1E E1 1E（不要改太多）。此外筆者還發現了四種

Might and Magic III 中文版

防護法術，相信玩過魔法門III的人都知道強力庇護、勇氣術、祝福術、強力護罩是很有用的。但是在級數高，魔法點數少的時候，施不了幾次，魔法點數就沒了，（有一次，筆者把級數改到255級，用一次勇氣術竟比神恩浩蕩還要多，510點呢！！）這四種法術的位置在抗力前5個Byte改成FF FF FF FF 80（抗力的位置請參考40期）就等於（強力庇護＋勇氣術＋祝福術＋強力護罩）× 255呢！只要配合40期的修改法，才是真正天下無敵！（龍王才被K一次就死翹翹了）

P.S. 再告訴各位魔法門III的玩家們，有一種不必修改就同時有4種防護法術，就是在有隊員受傷（最好是重傷）時，去神殿醫病時，醫完後，多捐獻幾次（十次以上）就一定有4種魔法了，真是帥呆了，下次再見吧！Bye！Bye！

代碼	名稱	修改座標	
		X	Y
69	秘密區	1	1
6A	競技場	7	7

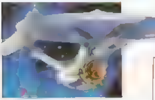
明星職棒小秘技

經過筆者日以繼夜的奮戰，終於在162場比賽中，以32場勝差脫穎而出（對第2名），接著打敗區冠軍，世界冠軍角逐者（七戰四勝利，筆者四戰皆勝），榮登世界冠軍，那時真是擁有無比的驕傲啊！好了，廢話少說，現在就來傳授你們此一絕招吧！首先，隨便選一名投手，使用防守戰術中的PITCHOUT（吊球），接著選任一球路（快速球較好），若是臉朝一壘的投手，則按[→]不放，等到投手腳踏出一步，手伸到前面時，再按[←]不放，接著你就可看到奇蹟了。一個天大的壞球，裁判判好球，打者絕不揮棒（電腦），如此，反覆使用，若是技巧純熟，一場比賽三振27人，投81球，將不再是難事了！

註：若是面朝三壘的投手，則先按[←]，再按[→]，方法同上。

小技巧

/ CARLOS



星際爭霸戰這個遊戲設計得實在不錯，可以讓玩家們來去自如的操控企業號，過過當柯克艦長的癮。

筆者在玩遊戲時發現了幾個按鍵是說明書上所沒有註明的，但是這幾個按鍵是面對"恐怖"敵艦的秘密武器。

①[A]鍵：在"BRIDGE"艦橋面對敵艦時使用。戰鬥時按鍵盤的[A]鍵可將企業號的船艦損害圖轉爲敵艦的損害圖。而羅慕倫"戰鳥"每次在中彈之後就隱形，直到防護罩修復後才會解除隱形，但在"戰鳥"隱形時不要呆呆的停留在原地或是直直的前進，一定要多改變方向，因爲"戰鳥"在隱形時容易跑到企業號的背後，然後解除隱形並進行偷襲！

②[·]鍵（在數字[1]的左邊）：其功能是慢速後退。在經歷了多次戰役後發覺此鍵的一大功能，在一對一時可以隨心所欲的去追打敵艦，但出現二艘以上的敵艦時最好用慢速後退，因爲平常企業號在與敵艦追逐時，上下左右旋轉的速度似乎都很慢，就算快的話，也不容易追得到敵艦，而且艦尾容易遭到敵艦攻擊。用慢速後退是將頭部朝向敵艦，較易攻擊，而頭部也較耐打，較能承受攻擊。

另外，當企業號的推進引擎和魚雷或光炮受損時，在維修時（[D]）選擇修護推進引擎，SCOTTY會將二者中的光炮或魚雷先修復好並同時修復推進引擎，所以不用選擇修復光炮魚雷了，因爲引擎和光炮魚雷中彈的比例是差不多的，只要光炮魚雷受損，引擎大概也好不到那兒去，所以直接修推進引擎就對了。

結尾的戰鬥要先收拾其他二艘敵艦，再來對付企業二號，而企業二號的飛行軌跡是以一個"∞"字來飛行，所以瞄準"她"預定的軌跡就可以打敗她了。記住！要使用慢速後退喔！（其實也不是百分之百能贏，只是比平常往前推進的作戰方式來得好打。）

囂張拳王

修改篇更正

／黃啓銘

在第41期中的囂張拳王超級重拳擊修改篇中，不知是印刷錯誤，還是其位址算錯，所刊出的修改位址似乎有問題，我在此做一修正。

同樣的以Find的功能在BCDATA1 DAT中找出所創造人物的存檔，以所存人物名字的第一個字那個位址算起，第31位是POW、32位是STM、第33位是SPD、34位是OVR。

例：第一位創造人物名字的位址爲210，則POW爲$240、STM爲$241、SPD爲$242、OVR爲$243。之後的人物請自行參照以上方法找出。

燃燒的野球III 小技巧

——打擊篇——

燃燒野球III是個不錯的遊戲，有時候用電腦連續對打個三、四場弄得眼花撩亂，有時球賽延長至十幾局（筆者最多打十六局），還是打得難分難捨，這時只好耍些小技巧。例如我最喜愛的亞特蘭大隊，第一棒24號速度5，先以短打上一壘，第二棒隨便亂打後24號盜上二壘（但快速球最好不要盜壘，失敗率很高）此時就要認真打了。從第三棒後的三名打者，只要有安打就可得分。例：第三名打者打出右外野安打、24號跑到三壘，第三棒上一壘，此時右外野手傳球回來給投手、第三棒立刻向二壘跑，此時只要投手一有傳球動作，第一棒24號立刻向本壘跑（因投手必傳向二壘），跑向二壘的第三棒跑了約1/3時跑回一壘，此時24號也要跑回三壘（因為二壘手會傳回本壘）這時第三棒再向二壘跑這樣就能攻佔一、二壘了。（註：1若要得分，24號跑向本壘就不要再猶豫的跑向三壘）。看起來很繁雜，其實來回不到15秒。

——投手篇——

選一位擅長投曲球（Curveball）的投手，如果打者是右打的，先按⑨，當投手的膝蓋抬至最高點時再按住③，此時只見球飛向打者膝蓋右下方，捕手接住後轉了一個小圈，拉回正中央，這是個好球。

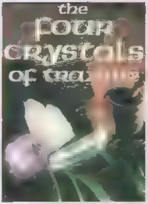
滑球－**Slider**，若是右打者，投手先按⑦，再按⑧（⑦+⑧不超過0.5秒，只要有按就好），最後按住②，只見是個偏高的球，但捕手輕輕向下拉回，這也是個好球。

下墜球－**Sinker**，先按⑧，再按⑤（⑧+⑤不超過0.5秒），最後按住②，使打者常揮棒落空，若不揮棒也是好球。

註：1. 其他球路未抓住竅門，尤其是彈指球，而以上投法最好使用左投手，右投也沒關係但會覺得怪怪的（右投按法相反）。

2. 以上投法若不能經常三振打者，可能是未抓準按鍵時機，筆者屢試不爽。

／T.J.H・阿諾



魔水晶 終極大法

步驟：

〔1〕把調製的法術中含有此"◇〔周圍〕"符號（不一定要◇開頭）的法術排在第一個位子。

〔2〕必須有琥珀魔杖（Amber Wand）裝備上手。

〔3〕在戰鬥時，選魔法師，在武器或持有甚座上選擇上述魔杖，再選擇"全體指令"後，朝任一方向移動，你就會發現效果。

P.S.，如果戰後，調製用此方法而忘記用　而移動你的魔法師，可能會傷及無辜！

建議法術：周圍＋解除＋分裂＋投射＋傷害＋周圍＋分裂＝＞此術乃驚天動地！

／吳天行

俠影記 偷懶法Ⅱ

／楚霸王

看過軟體世界第42期的俠影記偷懶法後，照玩了一次，雖然可以騙過魔教遮東舵主，但遇上大總頭蕭然就必須跟他火拚一場了（爲了要看感人的結束畫面沒辦法），可是蕭然也設定得太強了吧！連修改後還K不死他，紅塵簫也不易取得，於是本人研究了一個方法：先拿到多情譜後，再到山莊探聽一下女主角，然後到魔教大本營八劍山莊，此時你將發現身上沒有紅塵簫，但進到裡面卻還可以吹紅塵簫打死蕭然，如此一來不必破紅塵陣拿紅塵簫，就可以輕而易舉的過關了。

更·正·啓·事

軟體世界雜誌第44期由於作業疏失，將遊戲獵人專欄美少女夢工廠（P.82）、夏日物語（P.84）之發行公司錯植，特此提出更正，以正視聽，並向精訊資訊及漢堂資訊致歉！

- 美少女夢工廠之發行公司爲精訊資訊有限公司；
- 夏日物語之發行公司爲漢堂國際資訊有限公司。

編輯部

中·獎·名·單

第43期悶悶傷腦筋

陳又誠（台南市）	周昇龍（台北市）
黃國渝（金門縣）	鍾國貴（台北市）
王懷經（台中縣）	黃源璋（彰化市）
曾士軒（桃園縣）	陸頂立（台北縣）
劉瑞坤（桃園市）	陳不鈴（桃園市）

軟體世界傳播站

如果您要訂閱軟體世界雜誌，看清楚了。每本的零售價是 80 元，半年是 430 元，全年是 860 元。軟體世界雜誌長期訂戶，如果更換地址，請儘快通知本公司，如果您沒有在每月 25 日之前通知的話，您只好自行至原來的地址取回您的雜誌了。

郵購過期雜誌（非當月出刊之期數）的玩家，請您注意看：19 期以前每本售價爲 40 元，20～37 期每本 60 元，38 期開始到目前爲止，每本 80 元。軟體世界雜誌 1～8、11、12、14、15、16期公司已經沒有存貨了，請不要再劃撥郵購，已經絕版的遊戲請另外寫信來查詢吧！

郵購產品時，請加入所需回郵費用，雜誌每本郵資爲 20 元，攻略單行本每本郵資爲 40 元，不夠的…嘿嘿…）

磁片如果不小心中毒了（誰叫您不貼防寫呢！）或是有損壞，您可以將原版磁片寄來給我們，我們將幫您重新製作一份。郵寄時請將您的磁片以最『輕巧』而又『堅固耐用』的包裝寄來，如果沒有包裝好，使得您的磁片寄到我們手中成了紙飛機，我們只好幫您換新片了（會比較貴哦！）

磁片維修費用如下：

1. 磁片資料因操作不慎而受損，須重新 Copy 者，每片 10 元。
2. 磁片掉進水溝，或是練『如來金剛掌』時誤將磁片當舍利子投入火爐……要更新磁片者，須將原片的『屍體』寄來（不可分屍），每片 30 元。

維修時，一律以郵寄方式處理，請勿直接送來公司。請記得附上新台幣 40 元的回郵費用（三片以上時回郵爲 60 元）。

凡訂閱雜誌或辦理郵購、維修磁片者請將您的大名、詳細住址寫清楚，沒有寫您的大名或地址的，我們將以『普通』郵件寄出，如因而遺失，找郵局要吧！如您在寄件（劃撥）一個月之後尚未收到我們寄回的東東時，請即刻利用本公司服務專線查詢。

國外的訪客音效插頭，由於要整批向國外訂購，而各位訂購時是一個一個的劃撥來，早訂的人會等很久，使得我們作業上非常不方便，所以從即日起，我們將停止訂購，原先已訂購而沒有收到產品的，我們會將您的$$儘快退回。

因爲服務專線佔線情況嚴重，各項有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問。詢問時，請詳述目前進度及您遇上的麻煩，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用服務專線時，請長話短說，避免佔線時間過長。

寫信來詢問問題時，請記得附上回郵信封或郵票，忘記放的話……我們也可能會忘記要回您的信了。

如果您對於雜誌內容有看不懂或是不了解的地方，或是您有攻略、心得、修改、漫畫等想要投稿，而有疑問時，可以來函或是來電（07）3848088 轉 289 詢問。

各項在安裝使用時的問題，可來電查詢，現在起請勿再打到總機轉接服務部，以免造成我們的諸多不便，謝謝！

玩家注意！

我們處理玩家們的問題時，常會遇上粗心的玩家沒有留意您的現有設備，是不是可以正常執行您買的遊戲（如單色顯示器玩家買了創世紀 7 後，來函詢問如何使用）？請在購買時詳細的看一下產品上面的標示，有關執行所需的設備，請務必核對之後再購買。另外，有我們的產品中，都有使用說明書，當您正準備享用我們爲您準備的好遊戲時，請務必仔細看過使用手冊上有關程式所需使用的記憶、安裝及使用操作上的步驟及不要載入不必要的常駐程式等等注意事項，再開始安裝，相信您會發現安裝至您的硬碟竟是如此簡單。

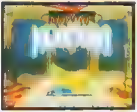
若您在新買的產品中有缺少任何附件或附件有損壞時，請儘速向購買處直接兌換一套相同的新品。請注意：我們不接受單獨索取各項配件，如果您在安裝時發生母片無法正確讀取的現象時，請您拿出您的清潔一片潔片，將您的磁頭清洗一下，再重新載入。

服務專線：（07）384 1505

風雲霸主

征戰心得篇

／G. R. X.



嗨！各位霸主們，很高興咱們又再見面了，經過了一番征戰洗煉，想必皆已雄霸一方了吧！不過說真的，要征討完所有領地還實在是不簡單哩 不僅要有戰略頭腦，最重要的還是要有恆心耐力。（天啊！多大的 張地圖呀！少說也要花個 、二個月時間才能打完）當然，更不可缺少的便是各位霸主的風雲壯志了。

在上次我們已討論過風雲霸主中一些基本指令的技巧了，這次就讓我們來談談其他比較少用，但是卻是在戰場上不可缺少，甚至決定成敗的指令。OK！首先讓我們先從最重要的同盟指令開始。

ALLIANCE 同盟

雖說在風雲霸主中 切都是以武力解決，而且你也必須討伐掉島上所有的其他勢力才能征服全島，但是這並不表示你不再需要同盟這個指令。相反的，有些島還必須要借助同盟指令才能順利征服呢！（其實同盟指令也是在這些島上才能突顯其重要性，要不然倒的會讓人幾乎忘掉它的存在。）

到底同盟指令用在何時呢？在此舉個最簡單的例子。假如在 座島上只有三支勢力，弱勢的玩家和另 較小的勢力同處在南方，而北方有一

圣強大勢力，此時如果玩家先和南方小勢力幹起來的話，就算玩家打贏也勢必死傷累累，而北方大勢力正好來個勢如破竹的屠殺，玩家連還手的餘地都沒有。所以，別懷疑，一開始立即先和南方小勢力簽定同盟條約，雙方一起揮兵北上，攻擊並瓜分北方的領地，待消滅北方大勢力之後，雙方再來場勢均力敵的大對決。當然，結果通常是由玩家獲得最後的勝利啦。（什麼？打不贏，那就參考上一期的雜誌吧！別忘了配合LOAD/SAVE大法哦！）

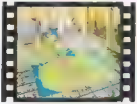
還有，雖然簽定了同盟可以使你的盟友不會對你發動任何攻擊，但這可不是永久的，只要電腦高興，其隨時可以〝撕破臉〞（沒辦法，畢竟這是個武力為至上的世界，簽約在此只不過是一張廢紙罷了！）。所以，就算是盟友也得隨

時留意一下其動態，可別在前面打得太高興，而後方被自己盟友接收了都還不知道，那可是很「那個」的。

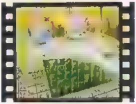
當然，玩者自己也可以隨時中止同盟關係（就是撕破臉啦！），你只要攻打盟友任何一個都市即可，所以一旦最強敵人已經消滅得差不多之時，嘿嘿嘿！挑個天時地利人和的時候，對盟友來個全面性的突襲，包你殺得他措手不及，反正先下手為強，後下手遭殃嘛！畢竟一個島上只能有一個霸主，遲早還是得解決的。

TRADE 貿易

這又是一個不太像是在風雲霸主中會出現的指令，或許有人會說：「砍殺都來不及了，哪還有力氣做生意啊？」嘿嘿嘿！那你可錯了！的確，砍是遲早的事情，但是在那之前先和對方買一些食物來充飢，甚至買武器來武裝自己，那不是很好嗎？OK！讓我們看看貿易指令的究極用法。



貿易指令的用法很簡單，你只要指定要交易的城市即可，隊伍會自動走進對方城市中和對方完成交易。如果隊伍所攜帶的食物太少，則隊伍會自動用武器和對方交換食物。反之，如果隊伍所攜帶的食物充裕，且對方城市中有囤積武器裝備的話，則隊伍會自動用食物和對方交換武器。當然，除非實在不得已，別用辛苦得到的裝備去和敵人交換食物，盡量多用食物去換敵人的裝備才能壯大自己。

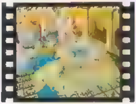


由於貿易「是一手交錢，一手交貨」的交易方式，所以，就產生了所謂極惡貿易法。首先，先選擇好下手城市，然後準備好食物去和其交換武器，一旦隊伍進入其城市和其交換完武器後，嘿…立刻「翻臉」拿起你和對方換來的武器，將對方全數砍殺殲滅，最後再將自己交換出來的糧食拿回來，便可算是「交易」完成了。

雖然幹這種殺人越貨的事是很「那個」的，但是在風雲霸主的世界中本來就是以征戰砍殺為目的，所以久了也就習以為常了。（天啊！我怎麼愈來愈邪惡了，幹這種事還講的那麼順口。）

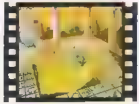
雖然極惡貿易法是很好用

的交易方式，但是要選擇下手城市前，可得先衡量一下自己的實力。沒錯，愈大的城市愈是藏有好裝備、好武器，可是萬一到時候武器到手，桌子翻，卻發現自己被多出好幾倍的敵人包圍的話，那可不是把桌子擺回，說句「對不起，我錯了！」就可以解決的了。爲了避免發生這種慘劇，要下手前最好是先SAVE一下，以防不測。

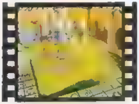


對了，並不是每個城市都可以貿易的，有的城市是根本沒有東西供你交易。另外，和你打得火熱的敵人也不會和你貿易（除非他「秀逗」了），而且就算是同盟，電腦也會和你貿易的。（還好，你能想像玩者被電腦用佳惡貿易法強迫交易後的表情嗎？）

GO HOME 回家



此指令說好聽一點是回家，說實在一點就是逃啦！只要戰況一旦失利，眾小兵皆已陣亡，且敵兵殺到霸主面前時，別遲疑，立即按下此一指令，即可讓我方霸主拔腿就跑，並一路逃回原來出發的城堡裡。雖然臨陣脫逃不是件光榮的事，但畢竟命是保住了，留得青山在，不怕沒柴燒。而且在城堡中也可恢復霸主受創的生命力。待養好傷，再出來重組一支隊伍，一切都可再重新開始，這不是很好嗎？



在下達回家指令時必須當機立斷，太早下達等於是放棄戰鬥（搞不好還有機會打贏的仗，就這樣放棄掉了），太慢下達又逃不出敵圍。（又不是T-1000，被幾十人圍著砍怎可能逃得掉）而指令一旦下達就沒法取消，所以必須謹慎一點。當然，沒事把游標離此指令遠一點，否則一不小心按到的話，可就欲哭無淚了。

SPY 間諜

此一指令可讓玩者了解敵對勢力的狀況、部隊的資料等，還算是一個蠻正常的指令啦，不過在風雲霸主中通常都是以兵數來決定成敗，只要敵方人少就砍、人多就閃，反而較少檢查敵方資料，所以也較少利用SPY指令。（其實SPY指令挺好用的，只不過筆者沒有習慣用罷了，先砍再說了，懶得去看了。對一些小心謹慎的玩者而言，SPY算是相當重要的指令。）

OK，以上便是風雲霸主中一些較特殊的指令了，加上上一期所介紹的一般指令，希望

能給霸主一些幫助。其實嚴格說起來風雲霸主中的指令並不算多，都是一些基本指令罷了，但是在組合運用上卻非常具有變化性，就看玩者們怎麼去運用。而且在風雲霸主中，玩者們可以用各種不同的方式組合去攻略每一個戰場，強攻法不行就換同盟法，正面打擊術不行就換游擊戰法，幾乎每一個戰場都有不同打法，實在是讓人大呼過癮，我想這也正是風雲霸主迷人之處吧！雖然它只是一個規則簡單的戰略遊戲，卻能讓人百玩不膩，實在是個經典之作。你說是嗎？

以下附了些遊戲中的問答集，希望能讓玩者們從中得到一些經驗，早日登上霸主之位。這回咱們就聊到此了，下回再見了，BYE BYE！

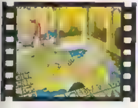
Q：爲什麼我已消滅光所有敵人了，卻仍是無法過關呢？

A：再更仔細的搜尋一下戰場吧！有時候在山脈的另一面會藏著一些小都市，試著換另一個角度去搜索看看，將其找出並佔領後，再選退休指令即可。

Q：那城市好大，每次我一進去就被消滅掉，該怎麼做呢？

A：別理它就好了，先去打其他的小城市，吸收士兵壯大隊伍，待隊伍兵數夠多了再回頭來消滅它。這就是所謂的遊擊戰法，先從小的開始，慢慢的往大的吃。

Q：整個戰場上只有我和敵人二支部隊，可是敵人部隊太大了，根本打不贏，在城市也吸收不到士兵了，該怎麼辦呢？



A：別急，別急！先分析一下戰場，如果戰場的城市不多的話，建議你可採斷糧戰術。方法很簡單，敵人是大部隊，其糧食消耗速度一定很快，那你就不斷的跑給他追，並搶在他之前到各城市將糧食搜刮一空（別忘原野上的羊也一併宰光）。就這樣他追你跑一陣子，你就會發現他的士兵紛紛跑回城市討食去了，到時候就看你高興了。（要用斷糧戰術時，要留意一下自己的糧食，可別跑到一半自己人先跑去討食了，那可就很難看了。而且在跑給對方追時，也得小心一點，萬一被地形卡住也是很累的。）

Q：糧食不夠了，有沒有什麼好方法來解決糧食問題？

A：這的確是個很麻煩的問題，其實也沒什麼好的方法來解決這問題，只能在平常多留意一下罷了。如果將領夠多的話，就利用將領來建立補給線，盡量將羊兒留到最後再宰。少在下雪時行進，並避免大部隊長行軍等等。

Q：明明我方的人數比對方多，但為什麼仍是打不贏呢？

A：這因素很多，有時候是因為敵方的武器比我方好很多，也有可能是因為我方部隊沒有辦法全數投入戰鬥（有的被地形卡住了），當然也有可能電腦作弊啦！總之，在戰鬥指令下達先前，確定我方已裝配好武器，並確定沒有地形上的問題，最後，別忘了一點——先SAVE一下。

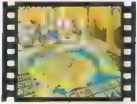
Q：我明明製造了好久，為什麼我方部隊仍是沒有武器呢？為什麼呢？

A：天啊！你沒有裝配嗎？製造好的武器全都是放在城市中（可以用檢查指令去檢查城市內所收藏的武器），你必須選擇裝配指令才能將其裝配到自己部隊上。

Q：為什麼敵人死後都留一些奇怪的「渣」，那是裝飾品嗎？

A：裝飾品？那可都是寶貴的裝備啊！可以用裝配指令將其裝配到自己部隊上，別懷疑，就是一個一個用裝配指令將其「撿」起來，雖然很累，但是不撿白不撿（撿了還可以拿去換糧食呢），就辛苦一點吧。

Q：為什麼我一進入戰場，還沒開始動就消滅了呢？



A：在風雲霸主中，很多戰場都是一開始就處在很危險的狀態下，只要玩者稍有遲疑就立刻被消滅。所以一旦進入此種戰場，別遲疑，第一件事就是先按暫停，將遊戲整個停住，仔細研究一下戰場，找出適當的解決方法後，再開始遊戲。

其實也不一定要在很緊急的戰場才這麼做，平常只要進入新戰場，就可停住遊戲，研究出適合該戰場的攻略法後，再開始進入征途，畢竟好的開始是很重要的，萬一一開始就攻略錯誤，那到後期是會很累的。

完全攻略

／Lucifer

行前提示

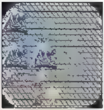
一、太空戰鬥：為了增加收穫敵船的收入，應儘量接近並登上敵艦，一艘船當它的控制系統、引擎或燃料三者之一降到零時才可以登艦。駕駛員的 K Cannon 和飛彈應該瞄準最易摧毀的控制系統，其他人的射擊則對準敵方武器系統，而當 K Cannon 與飛彈需要裝填時，立刻裝填它。己方的引擎控制、船殼、K-Cannon 及飛彈最需要緊急的修護，佔領敵艦只需控制艦橋或引擎室即可。

二、普通戰鬥：武器中最具攻擊力的是針槍，每回合 6 次的攻擊數可造成相當大的傷害，而火箭槍的威力最大但易被干擾，專精這些武器的戰士是最致命的殺手，如果有人的力量在 18 以上，近戰時使用 Mono Sword or Polearm 亦有額外的效果。永遠確定隊伍擁有相當數量的爆炸子榴彈及干擾片，可以救自己一命。干擾片使爆炸物一接觸就爆炸，也就是說爆炸物的有效範圍是以接觸點為中心來計算，有時可以考慮改變發射方向，以使火力更深入敵方。

使用自動作戰時：

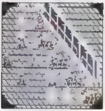
1.友軍通常不會使用遠程武器，而改用近戰武器，為了有效增加支援火力可以考慮以手動控制。

2.在面對大量敵人時，所有擁有火箭筒或震波砲的人都



可以一回合的時間準備好武器，但在面對某些一定會投出干擾片的敵人（稍後會提及）等於浪費一次行動機會，不如以手動來攻擊敵人或搶先出干擾片。但以不傷及自己來說，自動作戰計算得十分精確。下面是一些特殊的敵

Purge的戰士十分擅長干擾的使用，偶而甚至會穿過干擾片尋找空隙來以爆炸性武器攻擊隊伍，相當棘手。第五階的ECG，空手傷害力驚人，對射槍有相當的抵抗力，但因體形太大，易受地形限制，可以隊員阻擋住它（可別找醫生，他是來醫治人的，可不是被人醫的），再以爆炸性武器消滅

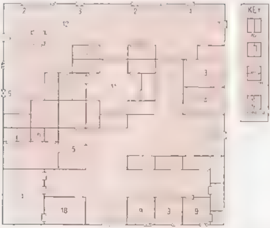


Ram的Assassin是最可怕的敵人，完全以手榴彈攻擊，更在一番猛攻後祭出干擾片，令人無法還治其人。最好能搶先投出干擾片阻止手榴彈攻擊，若敵方位置分散，則最好能四散衝入敵陣中，設法解決掉它們。Ram的小型機器人，通常會先丟出閃光手榴彈，再投出干擾片，攻擊時應妥善選擇時機。火箭筒是很重要的武器，隊上每一個人都得有1或2枝，而噴射背包每人也應該有，戰鬥時可以收到急襲效果。

一切準備就緒，出發了！（故事中的劇情並非標準型式，如果玩者另作選擇亦有可能發生不■情況）

CALORI SPACEPORT

依照Buck的指示，我們到達水星，新的太陽王Berkeley希望能提倡和平於太陽系的各個族間，透過他們了解主要敵人。此行主要目的本來是防止Ram的暗殺行動，但在見到Berkeley前，我們遇到了向我們要求保護的Romney博士，他把資料交給我們之後，旋即被Purge派個組織綁架走，不得已之下只好先去見Berkeley。消滅了刺客後，我們向Chancellor de Sade索取酬勞，沒想到他竟派人追殺我們；我們得知Romney的去處後連忙前去搶救他，沒想到竟以一步之差眼睜睜的看著Romney被帶走，在無法可想之下，只好回到Salvation太空站



聽候進一步的指示。

1 Maelstrom Rider 的停泊處。隊伍由此進入亦由此地離開，也可以在此與 Scot.dos 取得聯絡。

3 月球太空船的停泊處，隊伍可以得到有關 Purge 首領的訊息。

5 診所。

6 Purge 太空船停泊處，隊伍在此攔截下 Purge 的隊伍。Purge 的領導者會留下斷後，讓他的手下能帶著 Romney 逃走。

12 Romney 博士在此要隊伍帶他去見太陽王，在他能提供更多消息前就被 Purge 給抓走了。呼叫安全部隊可以防止一場戰鬥。

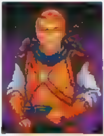
14 通訊室，如果隊伍沒有在任一電腦控制臺前收到 Scot.dos 所轉來 Buck 的通知，通訊官會在這裡通知他們。

15 安全部隊辦公室，太陽王加冕典禮之後，保安官告訴隊伍 Romney 博士已被綁架出境，如果隊伍攻擊他們，在 16 處的太空船駕駛員會告訴隊伍相同的事。

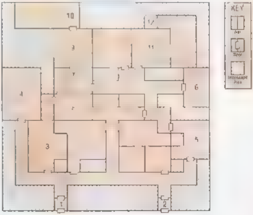
17 加冕儀式的禮堂。太陽王 Berkeley 在此宣布他的和平計劃。在他演說到一半時會遭到攻擊，把他打倒才可以救他一命。

18 Chancellor de Sade 的辦公室：隊伍來此收取保護太陽王的獎賞。如果隊伍告訴他有關 Romney 博士的事，他會試著從隊伍手中取得資料，如果隊伍拒絕的話，他將會派出他的衛士追殺隊伍。如果隊伍交給了他，則必須再回到此處面對一場困難的戰鬥以拿回資料。

ASTEROID BASE



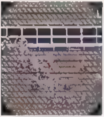
回到 Salvation 之後，Buck 把資料交給了 NEO 的科學家作分析，並且交給我們下一個任務：RAM 在 Cere 的舊基地又有開始活動的跡象，也許是另一個末日武器計劃，得儘快前去查明才是。當我們到達 RAM 在 Cere 的基地時，為了掩人耳目，我們決定以 Maelstrom Rider 原來主人的身份進入基地。經過一番搜索與戰鬥後，我們發現似乎有另外的人逃末日武器的水晶來，可惜讓他逃走了，我們帶著找到的定時器和炸藥以及 Mavraudis 將軍的通行密碼，直接到了末日武器之前，設定了時間後，我們以最快的速度離開了基地。看著基地爆炸，沒想到又遭到一艘殘存的 RAM 重型巡洋艦攻擊，勉強逃走後，我們把航向設定地球，準備接受下一個更困難的任務。



1 第1號發射臺，隊伍進入的地方。技師們忙著維修船隻，隊伍不能登船，直到在10處安裝炸藥後，隊伍才能由此離開。

2 第2號發射臺，Suarez的船停泊在此直到他逃脫為止，隊伍是沒有辦法阻止他們的。

3 安全管制站，西面牆上的螢幕監視全基地的動態。如果將軍仍然活著，隊伍可以在此得到他在雷射控制室所鍵入的密碼。如果隊伍仍未與將軍碰面，隊伍可以在此看到將軍與Suarez在控制室交換水晶。



4 守衛的營房，如果隊伍攻擊守衛的話，將可在此獲得制服與通行證。

5 控制室，如果隊伍在4處偽裝起來，可以安全的進入此房間觀看將軍與Suarez交換水晶；最安全的方法是讓將軍離開－－他正朝著雷射控制室前進。

6 武器室，所存放的武器數量並不多，但存有摧毀末日雷射所必需的炸藥和定時器。

7 通往雷射控制室的門。此門需要通行密碼才能通過，隊伍可在3處或是12處將軍浴室的水槽下獲得。

8 通訊室，如果隊伍通訊或Sensor的技能夠高的話，將會發現一艘重型巡洋艦環繞著這個小行星的軌道運行。

9 雷射控制室。如果將軍仍然活著，他將和隊伍在此碰面。牆上的操縱桿是啓動雷射用的，如果隊伍在8處發現巡洋艦，隊伍必須鍵入座標，在10處把水晶裝上末日雷射，將雷射充能然後再發射，巡洋艦就會被汽化。

10 末日雷射在此，裝上水晶後就可以發射，隊伍必須把在6處所獲得的炸藥安裝於此之後儘快離開。

11 Mavroudis的房間，東面牆上有一台終端機，成功的使用Programming技能可以獲得一些有用的訊息。

12 將軍的浴室

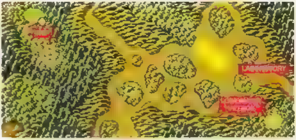
VENUS LOWLAND

在我們執行上個任務的時候，NEO的科學家分析了那份資料，我們現在所有的設備都不敷使用，需要更快的電腦，更有效率的原子爐，更多更新的設備，而現在謠傳金星上的重力研究有了極大的進展，我們奉命前往一探究竟。

到達金星後，Scot.dos發現水星和Purge的部隊都在這裡出現，看來這裡突然變得搶手起來了。在我們向金星人村莊出發的途中遇到了Purge在屠殺一座村莊內的居民，一場惡戰後，我們又救了Zane，他看起來比我們上次見到他時大了一點。隨後Landon出現看到這場悲劇，他告訴我們一些消息之後，抱起他的兒子黯然的離開。不久之後我們發現了一座看起來相當原始的村落，經過搜索後，發現這只是一座地底城市的偽裝。我們發現金星人主動的攻擊我們，我們只有還擊，不幸後來我們卻被俘虜並且解除武裝，金星人的首領Llorok絲毫不聽我們的解釋，要把我們推下礦坑處死。一場突然的地震救了我們一命，Llorok自己卻跌了下去，我們空手下去自Ursadder的手中救出了垂死的Llorak，同時也證明了我們是值得信賴的，金星人告訴我們通往實驗室的秘門，並且歸還了我們的武器。

當我們到達實驗室後被眼前的景象嚇了一跳，我們找到了困在力場中的Leander，原來他就是我們在找的那個重力專

家，關掉重力場後 Leander 加入我們並要求我們一起去解救其餘的科學家，我們跟著他消滅了 Purge 的部隊，其中也包括了上次在水星見到的那個 Purge 首領 Sid Refuge，只不過這次他經過了改造，更像機器人了，當然他仍舊倒在我們的腳下。救出所有的科學家之後，水星的部隊再次殺進來，我們且戰且走終於出了實驗室，Leander 則自己乘火箭到 NEO 去了。沒想到我們在回艦的路上發現 Sid Refuge 仍未死，他在實驗室的看人口中獲得了他要的資料，在我們還未來得及做出任何反應他就逃走了，我們只得無奈的返回 Salvation。



The Ship：降落點，隊伍由此抵達金星，也由此離開。

Lowlander Village：那被遺棄的村莊，事實上只是個幌子，隊伍可由此進入地底。

Laboratory：當隊伍發現它後（只可能在完成地底的任務後），可由此出入。

OWLANDER VILLAGE

2 小房子，隊伍可在此找到低地人真正生活的線索。

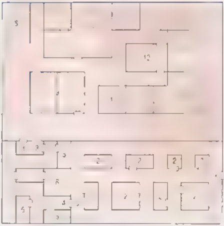
3 用有機物或複合物所製成的門，持續的嘗試開啟，它會隨機打開。

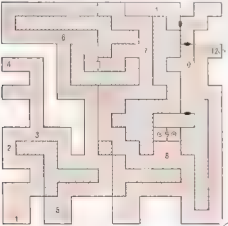
8 貨物電梯，無法由此處啟動。

9 隊伍在此找到十分原始的衣物和採礦工具。

11 這裡的電腦已改由別處控制。

13 通往地底的電梯。





OWLANDER MINES

4 低地礦工正在挖掘一條通道，當他們注意到你時，會試著逃跑去警告別人。

6 低地人攻擊隊伍，在此之後警報會響起。

7 礦工在此設下陷阱，震撼手榴彈麻痺了隊員，隊伍被解除武裝帶往 8 處。

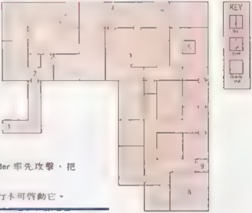
8 Llorok，礦工的首領，命令除伍跳下礦坑，一場地震救了除伍，而 Llorok 自己卻掉了下去。到達處救出 Llorok 之後，遇見低地人的醫生，他告訴除伍位於 12 處的秘門並且歸還除伍的裝備。

9 除伍由此垂下礦坑，除伍必須成功的執行 Climb 技能以避免傷害。

11 Ursadder 把 Llorok 的身體拖到這裡，打敗後帶走 Llorok。

12 通往低地人實驗室的門。

VENUS LABORATORY－LEVEL 1



2 受到爆炸破壞的區域，受到強大重力場的影響，Purge 和低地人的屍體支離破碎的散佈四處。

3 通往地面之路。

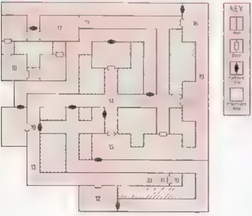
4 Leander 被困在重力場之後，如果除伍在關閉重力場前進入，會受到傷害。

5 Purge 的部隊在此拆除這裡的電腦。戰勝後除伍應把重力場關閉。

7 PURGE 拷問實驗室的負責人，Leander 率先攻擊，把除伍捲入戰鬥。

9 通往下層的電梯，只有 Leander 的通行卡可啓動它。

VENUS LABORATORY－LEVEL 2



11 PURGE 的人員把守電梯，選擇 Wait 以獲得最多訊息。

12 低地人與 Purge 部隊正在戰鬥，除伍可以幫助低地人。

14 Leander 跑向南方調查騷動的來源，跟著他以讓他留在除伍中。

15 Leander 攻擊 Purge 的部隊，一場戰鬥開始。

16 低地人被 Purge 的人當作人質，立刻攻擊以避免低地人遭到處死。

17 Sid Refuge，Purge 的改造人帶領　支攻擊部隊搜索這個房間，躲藏在陰影裡以獲

得更多訊息。這是一場硬戰。

11 隊伍救出剩下的科學家，警報又顯示水星部隊入侵，Leander 帶走可以開啓水區啓動門的通行卡和一張顯示水星部隊所在地的地圖。

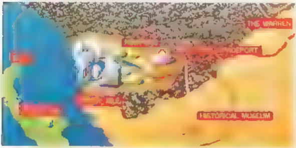
12 隊伍救出 18 處的科學家後，水星巡邏隊在此攻擊。

領導，Wink 帶領的 White manks 和 Loa-Loa 所屬的 Leeches，另外一個 Isha 所代表的外來力量可能是無孔不入的 RAM，而 Grotesqes 和 White monks 在準備聯合攻擊 Leeches，我們決定幫助 Leeches。擊退了來犯的敵人後，我們一路追到他們的根據地把 Gargoyle 抓回 Loa Loa 處得到了一把 Key，我們一路殺上三樓，中途中了 Isha 的詭計遭到 ECG 和 RAM 部隊的攻擊。在三樓打敗了 Wink 發現了 Chade 原先躲藏的地方，Chade 教授原來是向著沙漠出發，我們也找到一個可以關閉任何立體投影的裝置，接著在沙漠上原來似乎是山丘的地方找到了一座歷史博物館，在裡面找到 Chade 教授和他的女兒 Stafi，隨後我們驚訝的發現 Chade 教授只是機器人，而 Stafi 才是我們要找的人，在 RAM 的追擊之下，我們成功的把 Stafi 和她的資料撤離回 Salvation 太空站。

LOSANGELORG OVERLAND

回到 Slevation 後，Leander 已經安全的抵達了。Buck 告訴我們在地球上的 Losangelory 地區的 Chade 教授研究核融合反應爐有了重大的突破，我們必須讓他加入這個計劃。休息一陣後，我們降落在 Duke's Hill 的太空港，接著我們向 Warren 出發，我們發現 Warren 的情況十分複雜，三個幫派的勢力控制大部份的城區。

Grotesques 由 Gargoyle 所



Duke's Hill Spaceport 一座 C 級的太空港，隊伍由此抵達和由此離開。

The Warren：幫派盤據於此，隊伍搜尋 Chade 教授的旅程由此開始。

The Historical Museum 隊伍在 Warren 處得到解除立體投影的裝置，可以在此找到入口，Chade 教授正在此處。

Tower Isle Residential Building：Buck 會交給隊伍一張可以進入這棟建築物的通行卡。

Purge Headquarters Purge 在 Santa Cataline 島上的總部。

Dock 船隻可以停泊此處。

KRUN Radio Station，沙漠跑者所主持的搖滾音樂電臺。

LOSANGELORG SPRAWL

2 市場，購買物品後可以獲得有用的消息。

3 一個人告訴隊伍 Isha 藏匿的地點。

4 體育館，稍後 ECG 會攻擊此地的居民。

5 幫派騷擾居民，成功的使用 Notice 技能可以發現有關歷史博物館的訊息。

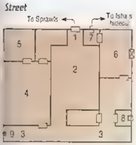
6 ECG 攻擊居民，如果隊伍救了居民，他們會告訴隊伍有關 Isha 的事，但不要完全相信他們，Isha 欺騙了他們。

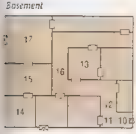
7 通往 Isha 藏匿處的門。

8 通往二樓 21 處的樓梯。

9 樓梯通往地下室 10 處。

10 通往街道 9 處的樓梯。





⑪ Leech 的幫衆邀請隊伍與他們的首領見面，同意見面可以使得與 Loa Loa 的會面較容易。

⑫ White Moanks 在隊伍見過 Loa Loa之後在此攻擊Leech。

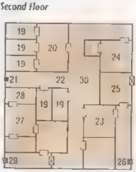
⑬ 隊伍在此與 Isha 見面，可以獲得有關 Loa-Loa、其他幫派及 Chade 教授的訊息，隊伍得從 14 處拿回武器以與她合作。俘虜 Gargoyle 之後，可以在此把他交給 Loa Loa 以獲得通往 37 處的鑰匙。

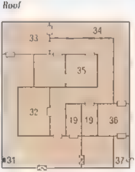
⑭ RAM 的武器貯存在此，Isha 和 Loa Loa 都想染指。

⑮ Leeches 把 Isha 關在此處，如果隊伍告訴他們 Isha 的藏身處。

⑯ 在 Gargoyle 和 Wink 發動攻擊後，幫派在此混戰，戰鬥後幫助受傷的 Leeches 後可以得知 Loa-Loa 被抓走的消息。

⑰ Gargoyle 考慮要不要殺掉 Loa-Loa，戰鬥後 Gargoyle 逃走，Loa-Loa 則決定報復。





⑱ RAM 的特工嘗試著騙隊伍收回 14 處的武器，隊伍做到後她會把隊伍騙往 24 處的埋伏。中了埋伏後或 Isha 死了後 RAM 的戰士攻擊隊伍。

㉑ 通往街道 8 處的樓梯。

㉒ 幫派分子邀請隊伍與他們的首領會面，如果隊伍同意將會被帶至 23 處。

㉓ Wink 和 Gargoyle 試圖說服隊伍幫助他們。

㉔ Ram 的部隊在此埋伏。

㉕ 在對地下室的攻擊後，Gargoyle 躲藏於此，隊伍可以問他有關 Chade、Loa Loa 或 Wink 的消息。同時隊伍可以對他搜身或直接將他交給 Loa-Loa 以獲得通往 37 處的鑰匙。

㉖ 通往屋頂 31 處的樓梯。

㉗ RAM 和 Isha 逼問 Wink 有關 Chade 的事。

㉘ Chade 曾在此被監禁過，隊伍發現他向沙漠出發的證據和一個關閉了體投影的裝置，隊伍必須擁有它才能進入歷史博物館。

㉙ 通往屋頂 37 處的樓梯。

㉚ 當隊伍消滅在屋頂所有的 RAM 部隊後，Loa-Loa 在此向隊伍致謝。

㉛ 樓梯通往二樓 27 處，如果隊伍由此進入三樓，Wink 的手下在此攻擊。

㉜ Wink 的手下，隊伍可以聽到有關 Chade 的消息。隨後 RAM 佔領此處。

㉝ Wink 的手下斷後保護 Wink 的逃跑。

㉞ 一個陷阱埋設於此，如果隊伍找到觸發的機關可以嘗試著解除它。

㉟ 如果隊伍沒在 18 處見到 Isha，她會在此告訴隊伍有關 Chade 的錯誤消息；如果 Isha 不在則 ECG 攻擊隊伍。

㊱ White Monks 在此守衛。

㊲ 通往 Chade 教授躲藏處的秘門，隊伍必須有 Gargoyle 的鑰匙才能通過。

待續

遊戲攻略

蠻荒地域系列Ⅱ

異域寶藏

完全攻略(上)

打從成了 Ascore 的英雄後，以爲天下太平，而隱居 Yartar 城，可是背地裡卻有許多危機潛伏着。三大邪惡勢力結合，以一種水晶和幸運紙（Lucky Paper）互通訊息，想破壞得來不易的和平，一項陰謀正悄悄地進行着。

北方的冰峰（Ice peak）卻存在著另一個更大的危機。一個幽靈集團正在尋找一顆具有巨大魔法的寶石，如果被他們順利拿到，那這和平的蠻荒地帶可就危險了！在一個晴空萬里的下午，我被 Amanitas 傳送到 Llorkh，又再次展開拯救蠻荒地域的英勇任務了。

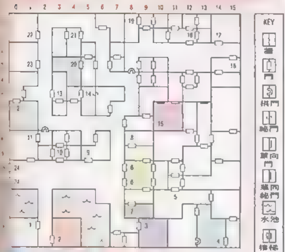
(1) 旅行：可能的話，儘量走水路，天氣會影響隊伍行進的速度和怪物出現的多寡，而許多地形如森林、荒地……等地怪物出現的機率較高且較厲害。下雪時，隊伍行動速度特別慢，相對的怪物出現的機率會相當高，所以最好避免在下雪時經過較危險的地方。

(2) 水晶和幸運紙（Lucky Paper）：三個邪惡集團個別擁有一個不同顏色之水晶，每次你打敗他們，只能拿到一顆，拿到一顆之後，你便可以看見（用 USE 指令）其中三分之一的 Lucky Paper，當你擁有另一顆水晶時，才能再見到另外的三分之一的 Lucky Paper，藉此知道他們的陰謀，並阻止他們。

(3) 墜入情網（Falling in Love）：你一開始打敗 Llorkh 城中所有侵入者之後，當你走到地下城堡時，隊伍的第一人會和地下城堡中的二位 NPC 中的異性墜入情網，但若你的隊員從戰鬥中脫逃或做了些不道德的事，她（他）或許便會離開，而一旦兩人受到大夥祝福之後，兩人的表現會像現實生活中的情人一般，休戚相關，生死與共。

《Llorkh城》

矮人之城，而Lord Geildarr利用魔法，在要塞(Keep)中控制他的軍隊，齊圖佔領整個Llorkh城（這個最後基地），在要塞中有強大的軍隊守護著，所以一定要分散其兵力，先清除敵人週邊要塞，使得要塞兵力分散支援各地，再攻擊要塞。



2 ▶ 租船處：在你打敗Lord Geildar之後才會有船出租。

3 ▶ Lordsmen打算攻擊矮人，隊伍要打敗他們減少要塞中的敵人。

4 ▶ Ettins和Fighter要攻擊矮人基地

6 ▶ 地下要塞入口，在沒有清除Llorkh其他地區的敵人之前，會有相當多的敵人守候於此

7 ▶ Lord Geilder的幻象(Image)，而後會有敵人出現。

8 ▶ 一位魔女(Evil echantress)的幻象，之後會遇到敵人。

11 ▶ 被Lordsmen和Griffons攻擊的矮人

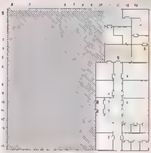
12 ▶ 由怪物發出美麗的歌聲，引誘隊伍。

15 ▶ 開始被Amanitas召喚來的地方，是Llorkh的中心地帶，矮人領袖Milzor會告訴你有關對Enentarim反攻的計劃，並給你張地圖。

20 ▶ 一位Ehentarim醫生和一位受傷的士兵，如果隊伍不攻擊他，他會告訴你許多有用的訊息。

10 ▶ Llorkh的大門，在你未打敗Lord Geildarr之前，你是無法離開的。

《Geildarrs' Keep（地下要塞）》

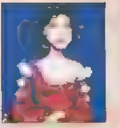


[illegible] ▶ 一位戴黑帽的人正下命令給一群由Ettin，Hiligiant和Drider組成的軍隊。

7 ▶ 邪惡的魔女(Cortara)，為了阻止隊伍，將自己變成和她的囚犯(Siulajia)相同的面貌，而對於這兩個相同的人，只要施以Detect Magic，Detect Evil或Dispel Magic Spell，便可看穿Cortara的奸計。Cortara會變得相當憤怒，當然免不了一場惡戰，只要小心會施石化的雞蛇(Cockatrice)便可。打敗之後可以拿到Dagger+2和Wand of Magic Missiles。而Siulajia會告訴你她的故事，若你隊伍的領導者是男的，她可能會和他墜入情網，而且她是個好戰士，當然要讓她加入。

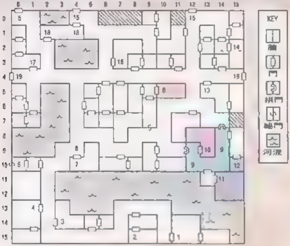
[illegible] ▶ Lord Geildarr的房間。當你進入後，Lord Geildarr會召喚骷髏人(Skeleton)。打敗骷髏人之後，Lord Geildarr會親自出馬，而你從骷髏人手中救出的男子(Jarbarkas)會加入攻擊的陣容，運用巫師的火球術(Fire Ball)和牧師的定身術(Hold Persons)相信可以很輕鬆的打敗他們，若你的隊伍領導者是男的，而Siulagia已在隊中，則他會謝謝你之後便離去。

遊戲攻略



Loudwater

不死怪物佔據了Loudwater的東南角，當隊伍進入時，最好是白天，否則怪物在晚上會相當多。5 幾個Krakens在此，而西邊有個秘密通道，可供離開Lord Water 6, 7，在這隊伍會遇到 位由Greenhag變成的年輕女子，並告訴你她母親被綁架了，引誘隊伍到下面的房間，由Greanhag所佈下的陷阱。



▶許多Krakens在此，打敗他們之後，可以得到他們 份命令。

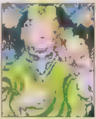
▶許多不死怪物Ghouls,

10 ▶Wights和Wraiths在此看

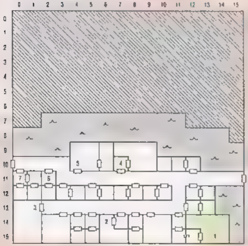
11 ▶守巡邏，打敗這幾處的不

12 ▶死怪物之後，在Loudwater的人們會感謝你趕走不死怪物，並贈送Cloak of Protection +2給隊伍。

▶ 守衛，(會讓隊伍由這兒過去。



Secomber



一個河邊小鎮，因Amanitas而聞名，而隊伍來此一定得拜訪Amanitas，他會給你重要的寶物the Crown of Amantitas，利用它，你可以在任何地方和Amanitas聯絡。

▶這裡是隊伍拿到第 顆水晶的地方，Hosttower的巫師、Kraken Masters和Ehentil船長們聚集在一起，解決許多有關Lucky papor的問題。隊伍的到達驚嚇了他們，打敗他們之後你可以得到許多Lucky Paper和 顆水晶，使用這顆水晶，你可以看到＿分之一的Lucky Paper。而其他的就得等你拿到另外兩顆水晶，才能看見其它三分之二的"Lucky Paper"。

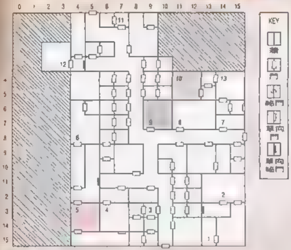
▶Amanitas的房間：房外的鸚鵡(Parrot)會大聲歡迎你，在此你一定要接受Amanitas給你的The Crown of Amanitas，而在離開之前，Amanitas會告訴隊伍要到Leilon去保護從Neverwinter和Mirabar來的大使，他們正要到深水城(Waterdeep)去參加Lords Alliance的會議；同時Amanitas會給你一封信，帶給他們。

Leilon

Amanitas 要隊伍到此保護來自 Neverwinter 和 Mirabar 的大使　可是 Kraken 已經暗地裡綁架了他們，並把他們帶到北方去了，從此隊伍算是踏進 -個相當大的陷阱了。

隊伍到達 Leilon 便被在客棧中的慶祝聲吸引，在客棧中有著許多美味的食物（當然被下毒了），既然知道有毒，所以先避開客棧，到處走走。

最後在進入客棧前，先休息並記憶　術和存檔。之後進入客棧，隊伍會受到熱情的歡迎和招待，過不久便在　間　房中醒來，要想辦法逃出去，並查出到底那幾位使者發生了什麼事。



怪物 (Spetres 和 Wights) 看守此地，其中有項重要的魔法寶物 " Potion of Spel. Enhancement " ，可以使魔法師在某一段時間內，提升其等級 3 級。

客棧，其中有偽裝的使者，在一陣狂歡之後，你會被設計押進牢中，這是敵人奸計的第一步。而客棧本身在你下次再到達時，會變得荒蕪廢棄。

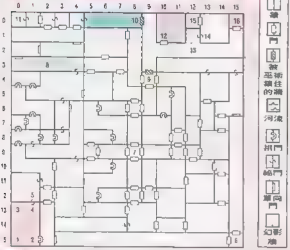
▶ 隊伍醒來的地方：發覺敵人竟沒將其武器奪去，可能其事情有異，不過還是先逃出去再說。而在門上的各種脫逃方式，任選那一種都一樣　因爲這根本就是敵人安排好的陷阱。

P.S.：在逃出去之後，前往深水城之前，最好先紮營、記憶法術、恢復體力、當然一定得記得存檔。因爲再來會有一種惡

深水城及其他地下洞穴

提示：從牢中逃出之後，用 Crown 和 Amanitas 聯絡，他告訴你可向南到 Watardeep 去，若隊伍不理會這項訊息，深水城的守衛也會把隊伍抓去，到了深水城，而深水城中那位很酷的 Foll Hatchet，是城中安全負責人，但同時也是 Kraken 假扮的。他以你拿給他由 Amanitas 所寫的介紹信爲由，說信中所言是如何攻擊深水城的計劃，而你是由 Luskan 派來的間諜，而後更判隊伍所有人 " 判亂罪一唯一死刑 " 。在隊伍能辯白之前，便五花大綁，丟進無蹤海 (Trackless Sea) 中。不過命運之神似乎還很眷顧可憐的人，在海中的精靈救了隊伍，把隊伍救至精靈位於 Waterdeep 下的洞穴中，聽完隊伍的遭遇後，精靈們告訴隊伍，唯有衝出洞穴才是唯一活命的希望。

深水城及其他地下洞穴

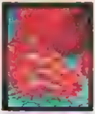


1 ▶ 古早、古早以前，大巫帝 Mandoul 統治此地，在此有巨大的城門被附上魔法，巨大的城門警告任何想通過的人，但隊伍走得從這兒經過，此時在門旁的石卜衛會占了過來並攻擊隊伍。

7 ▶ 一間非常奇怪的房子，隊伍在此須直走三步，才能夠脫出迷陣，原來這是 Mandoul's 為了困住敵人所建的迷宮。

8 ▶ 在此 Spider Queen 將會攻擊隊伍，而通常會有人中毒 Poison，記得利用牧師的 Neutralize Poison 施在中毒的人身上，戰勝後記得帶走 Magic Sword。

9 ▶ 在此上方有 防魔法鎖，你有下列四種方式打開它 1 用法術 Knock 打開 一個是將讓隊伍過去的小鑰 3 用法術 Dispel Magic 將魔法除去要是沒有法術的話，賊可能有辦法打開它 4 最後一招是撞開門(Bash)。再過去便是 Ehentil 的區域，你的目地便是打敗並清除 Ehentil 的基地。



10 ▶ 和 9 相同之鎖，只是開向東方。

11 ▶ 這位便是 Ehentil 提到的人，若隊伍救了他，他會給隊伍重要的消息。

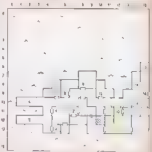
13 ▶ 幻牆(Illusion Wall)，在此之後是 Ehentil 的總部。

15 ▶ Ehentil 的辦公室，打敗敵人之後，隊伍會發現農莊被攻擊的證據，這會解決第二個 Lucky Paper 的任務。

16 ▶ 到上頭的樓梯，如果還未清除 Ehentil 的基地內的敵人，其中的 位隊員會提出訊息。

Smuggler's Dock Near Waterdeep

它只是深水城南方 個小港口，不過由此可到海中的個小島 Mintam 和 Orlumbor 它們也能從 Neverwintor 到達，。而在其中有隻古龍－Golozz 佔據東南方，向來往商人收保護費，所以在此除東南方外，在其他建築物內都可以休息。



1 ▶ 紅龍 Golozz 的巢穴，對付他時儘量將隊伍分散接近他，免得一次便全部受傷，相信不難打敗它。

5 ▶ 從這你可到 Orlumber，但記得要在 5:00 到 7:00 間來此，其他時間可能會被賊攻擊，而在這你可和船長討價還價船費。

6 ▶ 同 5.，到 Mintran 的船在此。

7 ▶ 在此是 Sword Coast Map Maker 的店，其中的地圖雖然貴了些，但卻相當重要，有錢的話要買下，以後會有用的。

11 ▶ 在這你會遇到為飢民募

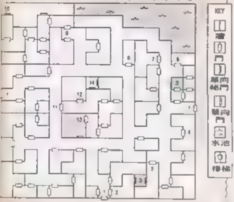
12 ▶ 款的人，只要你給他超過 10 元，他會告訴你密碼 " Mask "，用這密碼你便可進入南方的 Temple 治療。

14 ▶ 一個假的旅店，不論你付不付錢，他都會攻擊你。

16 ▶ 有一位先生看此處，任何沒有門票的人，都無法進入。

Daggerford

這和 Way Inn 都是深水城的補給線，敵人想切斷這條補給線，故 Amantes 利用 Crawn 通知你到此，這是項幸運紙的任務。在此你要解救在這裡的人們、並重開這條補給線，同時要清除這裡的敵人。



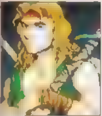
▶ Rest：隊伍在這裡的任何建築物內休息，除了中間的城堡之外。

▶ 有位巫師正在觀察隊伍，並向城堡報告隊伍的位置。

▶ 如果隊伍還未解救此城，在城中的任何商店購物價格都會相當高，而當你解救此城之後，價格都會降低。

11 ▶ 城堡的唯一入口，也是敵人總部所在。

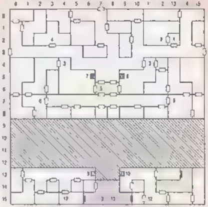
▶ 邪惡聯盟所在，在此隊伍會遇上邪惡聯盟的三種人：Kraken、Ehentil 和 Hosttower 巫師，所以這又是一次取得水晶的機會，記得 Hosttower 是綠色、Kraken 是藍色的，而 Ehentorim 是紅色的，看看自己還缺那種水晶，便集中全力先幹掉其擁有者。



▶ 當隊伍打敗敵人並解救市民後，其中有會告訴你有敵人由南方的門逃出去通風報所以立刻從南方門追出去。到城門時，如果隊伍中途沒有耽擱，將能攔截敵人。

I:Way Inn

另一個重要的城鎮，在此要清除敵人的總部並解救 Way Inn 的主人 Daruravyn Redbeard。



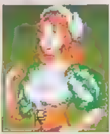
▶ Way Inn 的秘密通道，由此才能到敵人總部，當然有怪物看守著。

樓間的螺旋梯，由此 7 和 9 是互通的，8 和 10 也是互通的。

▶ 在此可遇到邪惡聯盟，又是一次爭奪水晶的戰爭，記得先幹掉那位敵人便可拿到其所有之水晶。

13 ▶ 敵人總部，也是 Dauravyn 被困的地方。在一場大戰之後會救出 Dauravyn，他會告訴你到底發生了何事，並送你許多禮物，幾顆寶石，還有一組 Class 2 的 Bracers 和 Armor（+2Armor）

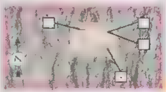
▶ 這會完成另一項幸運紙任務，而利用 Crown 和 Amanita 聯絡，他會告訴你到 Yartar 和 Triboar 去解決接下來的任務。



（待續）

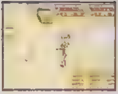
J.M.W.

那正是我生命中的轉捩點，之前我和老師快樂的生活著，沒想到那一天一出門，老師便被暗殺了，聽完老師的遺言，去找老師的老朋友 Berrin 拿手抄卷軸 (Vellom Scroll)。沒想到他和鎮上的人一樣，認爲是我殺了老師，除非能證明我的無辜，否則他不會將手抄卷軸給我，但是他給了我一把老師工作室的鑰匙，在那兒，我得到了一些錢、魔法、鉛棒及一本手札。看了手札才知道有一個地精魔法師 Larf 擁有一根棒子 (Larf's Rod) 可以用來啓動傳送裝置，之後便到鎮上去，和村民交談了以後，得知老師的另一好友 Sherrif 抓到了一個強盜—獨眼龍有。和 Sherrif 交談後，知道獨眼龍有被關在牢中，另外強盜窩在北方森林中，進了森林，好不容易宰了幾個巡邏的強盜。



老師的工作室

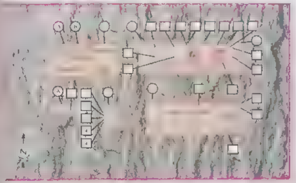
1 鉛棒（Lead Catalyst）
2 魔法書（Spe. book）
3 手札（Burnt Journa.）
4 錢幣（Sack of Silver）
★爲需要帶走的東西



終於發現了強盜窩，但因為不知道通行密碼，只好回去找獨眼酒保的口風。沒想到他不理我，想起強盜們愛喝酒，也許會酒後吐真言，便到酒店花了 60 元買了 Zinfandel 請他喝，喝醉的他吐露實情，原來密碼就是 Zinfandel，這群強盜還真愛喝酒，密碼都用酒名。混進了強盜窩之後，殺了守衛，卻找不到任何東西，幾番搜索之後，在西北角房間內的腳墊下發現了一個地窖入口，到了地窖內找到了一些黑■劑之後，並在最裡面的房間中發現了一個殺手，搏鬥了許久把他打倒後，在他身上竟然找到了一張狙殺令 (Death Warrant)，原來老師就是他殺死的，只是狙殺令結尾的署名為「T」字，令人納悶，不知誰是幕後主使者？不過，當務之急還是證明我的清白要緊便火速回到鎮上，找到了 Sheriff，Sheriff 看完了狙殺令後告訴我這可能是 Cam Totho 下的命令，由於公主離奇失蹤，Cam Tothe 便接掌了政權，他認為 Ylowinn 大陸漸漸地草木不生是由於魔法師公會多年前與幻影君主對戰所造成的，所以才會下令逮捕或追殺所有公會的成員，之後，Sheriff 把狙殺令還給我，並說：「你已經證明了你的清白。」再回去找 Berrin，因為證明了我的清白，他便把手抄卷軸給了我，本想由渡船口到公會去，可是渡口已被 Cam Totho 破壞了。

強盜窩

1
4
6 (Potion of Magic)
7
8



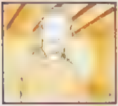
Larf's Tower

1 Larf's Rod
2
3 療傷卷軸（Heal Scroll）
4 背包
5 療傷藥劑
6 西洋劍（Rapier）
7 投石器（Sling）
8 白金手杖
9 筆記（Larf's Note）
10 筆記（Bloodstained Note）
11 光與光論文（Treatise on Light）
12 玉手鐲（Jade Bracelet）
可貯錢
13
14 研究報告（Research Paper）
15 部分的筆記（Partial Note）

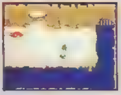
想起傳送裝置，便到Larf's Tower的廢墟一探究竟！到了洞口，藉著在強盜窩找到的繩子幫助，到了洞穴中。在此發現

了許多殭屍及一些物品，值得一提的是一個斷頭，由現場的血跡及文件看來，這是Larf的頭，Larf好像是在從事死人的研究，而且似乎在最底部有一個試作失敗品，非常地強悍，心中尋思這個斷頭可能是這個試作品中的「傑作」。在打敗了試作品之後，在廢墟的最深

處找到了Larf's Rod，走出廢墟之後，利用在廢墟西北方的傳送裝置把我傳送到了Glade北方。



到了Glade，第一間屋子住的是一位訓練師，只要給他500元便可以提升敏捷度10點，這對我未來的戰鬥有很大的助益，只是太貴了，也許我該把



沒有用的東西賣掉來多訓練幾次。正當我四處閒逛找尋公會的下落，走到最西邊屋子的門前，裡面忽然跑出了一位士兵，不分青紅皂白便想殺我，為了自衛只好殺了他，在他倒下時，從他身上掉了一張黑名單(Suspect List)，原來這士兵是要殺公會成員，而黑名單上似乎只剩兩個人尚未被"終結"掉，也許我該去找這兩個人，一個是藏在Glade南方森林中，另一個在Silverdale北方的半島上，給他們看過了老師的手抄

卷軸，他們便和我相約在Silverdale的公會見面。到了公會，人聲鼎沸，公會主席在朗讀過手抄卷軸後給了我圖書館的鑰匙，請我到圖書館去把預言的其餘部份帶回來。

奇怪的是主席竟不知圖書館在何處，不過聽說Glade的Urik知道，到了Glade，一問之下，才知道Urik已死了，但可以在Silverdale東南方海岸上找到Maia，Urik死後便是她埋葬的，也許她會知道一些有關Urik的事。經過長途跋涉之後，找到了Maia，她告訴我Urik的墳墓就在北方不遠處，

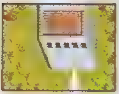
在墳墓邊找到了一本破損的手札，讀了一下，原來圖書館就在大森林中，在略微休息之後我便前往大森林了。

在前往大森林圖書館的途中，發現了Torlok的巢穴，基於好奇，進去尋幽訪勝一番，找到了一些有用的東西，更有一位Torlok的首領，殺死他後

Torlok 的洞穴

- 1 Torlok的舌頭（Th Tongue）
- 2 憐惜的護身符（Amulet/ lia）：施展治療術時，不會受傷
- 3 箭筒（Quiver of Arrows）
- 4 老背包（Old Satchel）

發現他的舌頭與眾不同，便把拔下來帶著，再回到森林中

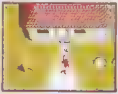


繼續前往圖書館。在圖書館中有許多書，看過就可以了，只有G/C Dictionary需要帶著，另外還有一些不錯的裝備也很有用，如巨劍、水晶球、凍結時間的卷軸。到了最高層時，只要接近預言書的台座，預言書便會顯現在腦中，預言書告訴我要我去找一個唱著遊物者之歌的最後眼魔青族，而眼魔青族住在西南方外海的島上，因

■圖書館

1 藏寶圖第 版（J.O.P.I.E）
2 Morgoth 兩鑰
3 Torlok 兩鑰
4 [illegible]
5 催化劑之[illegible]（O: Catalyst）
6 字典（G/C Dictionary）用來和眼魔溝通
7 古代卷軸（Ancient Scroll）
8 水晶球（Crystal Orb）
9 [illegible] Potion）
10 [illegible]
11 [illegible]
12 [illegible]卷軸（Time Stop Scroll）
13 台座（Pedestal）：[illegible]

此，出了森林之後便往南方前進，到了首都G-mato，找到了旅店正想休息一下，旅店老闆告訴我有一個背著大袋子的旅客到下水道去後便音訊全無，隔天[illegible]下水道[illegible]下，發現了屍體[illegible]大袋中，顯然[illegible]遭不測，[illegible]「借用」[illegible]

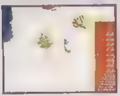


■地下[illegible]

1 [illegible]
2 [illegible]（Earthen Wand）[illegible]

遊戲攻略

如此便解決了我攜帶東西的問題，再往西南方走，到了凋零大地(Witherin land)，在西南角發現了地下墓穴，在那兒找到了大地之杖(Earthen Wand)及寫著地震術的魔法書。在地下墓穴外東北方也發現了一株奇特的樹，好奇的我在樹上摘了一些果子(Pango fruit)，在地下墓穴外的西南角發現了一個傳送裝置，可以把我傳



送到小島上，到了小島上，用另一傳送裝置就可以到最後的眼魔貴族住的地方了。

在這個眼魔們居住的地方，除了最深處躲在牆角的最後一位眼魔貴族 Bardach 不會攻擊人外，其他野蠻的眼魔都會攻擊人，要在這裡存活實是不容易，要小心眼魔所放的大火

眼魔的巢穴

1 大弓(Great Bow)
2
3
4
5
6 永恆之燈(Eternal Lamp)
7 記載 Oculorum 法術
8 Bardach

球，燃燒範圍達3×3步，只要波及到了不死也重傷，另外在這裡可以找到永恆之燈(Eternal

Lamp)。在最深處，我遇到了最後一個眼魔貴族，經由G/C

Dictionary的翻譯 他告訴我有關大陸漸漸凋零的原因及以前魔法師公會對抗幻影君主的歷史，並要我藉由大廳南邊的傳送裝置到魔法師大廳看一看。到了魔法師大廳，此處有許多蜘蛛棲息著，殺死了這些蜘蛛後，可以得到蛛液，留著以後有用。

魔法師大廳

1 (ragment)
2 信(Letter)
3
4
5 (licers Note)
6 212號
7 (Famous
8

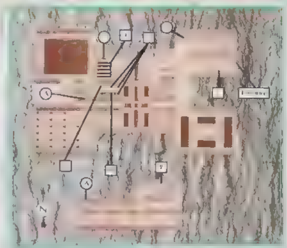
在這裡散落著許多文件，與當年魔法師們和 Abraxus 戰有關，由文件中得知昔日魔法師們打造了一把武器 Shadow Sword 以對付 Abraxus。於這劍會吸取 Abraxus 的魔而對他造成傷害，相同地也會吸收使用者的魔力，就連大劍在裝備它的時候，也和人無異。另外還有一個永遠喝不完的水瓶，口渴時喝一口可以恢復 10 點體力，也是要帶著，下一個目的地便是回公會報告調查結果了。

一路上快馬加鞭地趕回公會，誰知一踏進公會，映入眼簾的是牆上用血寫著大「T」，鮮紅的「血」仍在四濺，原來是 Cam Tothe 幹的好事，想老師也是死在 Cam Tothe 的魔掌下，決定更改行程先前往 Granite 看看 Cam Tothe 葫蘆裡賣什麼膏藥，一到 Granite 經過打聽之後，發現這裡的居民對 Cam Tothe 的評價有好也

有壞，更有人（Chloe）組成地下組織意欲推翻 Cam Tothe。表明反抗 Cam Tothe 的意志，我獲准加入反抗組織

Chloe 說在城堡中也有地下反抗組織的內應，要我去找他，到了城堡外，發現城門鎖住了，

只好四周看看，逛著逛著便來到東城牆邊，看到了一個小門，一靠近便有人從門後面說要憑狙殺令才能進去領賞金，我便把狙殺令秀出來，裡面的人果真打開門讓我進去，衝了進去，殺死了衛兵，城堡內有幾個人可以與之交談，可以得到有關 Shadow Sword 的情報及 Cam Tothe 常到北方的 Malice 大教堂去的消息。



甘森思城堡及地下室

1 大錢袋（Large Sack）
2 烏木鑰匙（Ebon Key）
3 寶石戒指（Jeweled Ring）
4 發霉的魔法書（Moldy Spell ……）變形、……魔法術
5 象牙鑰匙（Ivory Key）
6
7 烏木斧（Ebon Axe）
8 力量藥劑（Potion of Strength）
9 邪惡的筆記（Evil Note）
10 最後警告（Final Warning）
11 魔法藥劑（Potion of Magic
12 邪惡的魔法書（Evil Spellbook）……及……兩種法術
13 錢袋（Sack of Silver）
14 邪惡的魔法書（Evil ……）
15 皮手套（Kupier）
16 箭筒（Quiver of Arrows）
17 複□弓（Compuste Bow）

下期待續

義無反顧

完全2攻略

作者：Lucifer

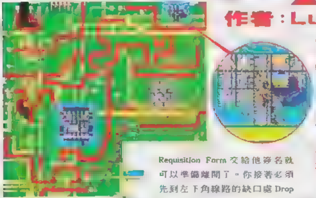
電•子•迷•宮

- Caroli 星群
- Cor Caroli 星系
- Cor Caroli I 號行星
- 危險程度 低度

Oortizam 實驗室是附近星域中最先進的實驗室，由 Ominar 所主持的，這實驗室的實驗範圍包括遺傳工程、空間構造、重力學，同時這裏也開放參觀。

你將需要從 Alula IV 得來的 Requisition Form，而 Gravitic Compressor 和 ComNav Sq 2345-B 也都在這裏。你要把 Requisition Form 交給 Ominsayda，然而他卻由於實驗失誤而被吸入電腦的微晶片上，你得找到他給 Requisition Form 簽名才行。

通往 A 處的門鎖住了，先



向 B 處的 Ominar 要 Mini Lab Pass，當你得到後就可以進入 A 處，走不了兩步，你就會被吸入機器中。當你進入這個迷宮後，先去 C 處找 Ominsayda，把 Requisition Form 交給他簽名就可以準備離開了。你接著必須先到左下角線路的缺口處 Drop 網絲，然後把 D 處的 Alpha Logic Circuit 和 E 處的 Beta Logic Circuit 交換，射擊寫著 Weak 的地方，多射幾發就能進入 D、E 處。如果你都做對的話，你就可以從 F 處離開這裏。

出了這個迷宮後，立刻把 Gravitic Compressor 帶走，也別忘了帶走 Microtic Injector，從後門離開，不然你又得再被縮小一次了。把 Authorized Form 交給 G 處的 Ominar，再把附近的 ComNav 拿走，這裏就沒事了。

建議：

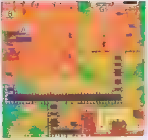
進入 Mini Lab 前先 Save，再用另一個進度進行遊戲。電子迷宮中的微型機器人十分脆弱，但它們一旦靠近就會致命，所以儘管開槍吧！電子迷宮中其實也有一個 ComNav，就看你能不能找得到了。

宇•宙•動•物•園

- Caroli 星群
- Meraka 星系
- Merak Ⅰ號行星
- 危險程度：低度至中度

這是　個與遊戲主線無關　受，你不需來到這裏就可　成遊戲。若想登陸將摧毀　道太空船，在這裏你需要　ry Admission、Caged Noch　Sleth Egg（可在 Zaurak 星群 Kasalmotha IV 獲得）才能得　需要的東西。

當你　被傳送下去，把　ery Admission 交給房間中的　3以打開大門。一進入這個　園，你會發現 Nach Wolves　中於 A 處，把你身上的　ed Noch 丟在空格內，前往



B 處讀 Nelson Search 控制板（只有 Nelson 能完成這件事），它會把隊員傳送到2樓，你會在這層發現放置 Sleth Egg 的地方（C 處）把你攜帶的 Sleth Egg 丟在這個空格上；再用相同的方法上到第3層，設法前往 D 處和房中所有的 Chytu 談話，其中一名會交給你　個 Orb，把此 Orb 交給 E 處的 Eldarin 人，他會交給你　把 Tac Nuck Rifle。

建議：

這把 Tac Nuck Rifle 十分值得，不過你以後也可以在 Alral II 獲得，它是遊戲中少數的好武器之一。

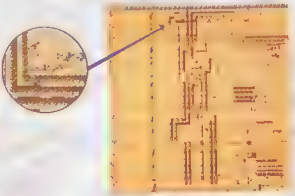
Alhena 星群

勇•士•的•考•驗

- Alhena 星群
- Procyon 星系
- Procyon Ⅲ號行星
- 危險程度　高度

這顆行星的所有權一直被　個十分好戰的種族 Scroe 和　an 所爭奪著，愛好和平的 Dhoven 人一直想調解這場糾　，可惜由於這兩族的傳統觀　，他們只接受被認可的戰士　外交官。你所要做的只是走　A 處，從 Dhoven 的手中接過 Dhoven Deed 並交給 Alhera VII的　mistat 作進　步的認可。

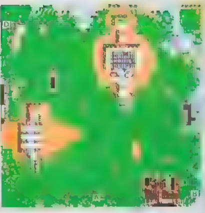
建議：



如果你來到此星球時沒有正確的武器和護甲，你將會發現"死亡"是很容易的一件事。你至少要有 Battle Laser 或 Smart Gun 和 Ceramic 護甲才行，抵達此處立刻集中火力打倒左方的 Scroe，這樣你就有機會在其它 Scroe 抵達前拿到他使用的 Battle Laser 和 Shielded Reflec 一非常好的護甲。如果你能靠著殺敵和獲得這些裝備來武裝自己，你就有機會活下去。還有，別在這閒逛，這是個由死神統治的世界……。

墜·落·者

- Alhena 星群
- Capella 星系
- Capella Ⅰ號行星
- 危險程度．高度



Scroe 們擊落了一艘殖民船 Cebla Albaie，它迫降在 Capella Ⅰ號上，僥倖的生存者必須和疾病、大火、野獸及在此搜索戰利品的 Scroe 們搏鬥。

在這個星球上你可以得到兩件重要的東西 — Leader's Stone 和 Flight Recorder，在此之前你必須先由 A 處進入地底洞穴拿到一個 Fire Extinguisher。在洞穴你不可能迷路，只要跟著路走並殺死一切擋路的怪物，拿到 Fire Extinguisher（它們就放在地上）後馬上回到地面。只要對著火使用 Fire Extinguisher 就可以滅火，把傳送點旁邊殘骸的火滅掉，自 B 處進入地洞，它通往艦長所在的一個孤立的島上，只要走到艦長的梯子旁，Search 梯子就可以離開洞穴，和艦長談話以獲得有關開門的密碼和 Flight Recorder 的訊息，如此可讓你通過 C 處的密碼門。門內有可在 Alhena Ⅶ派上用場的 Flight Recorder。

使用滅人器把 D 處附近的人燒掉，由此進入洞穴，在盡頭你會發現被 Noch Wolves 所殺害的小女孩。把那些 Noch 射殺並把地上的 Alien Doll 帶走，把 Alien Doll 交給 E 處的外星人就可以得到 Leader's Stone。

建議：

如果你找到 Alien Medipack，別忘了交給逃難的醫生，他會把它變成 Mini-Aid Pack 還給你，很好用喔！

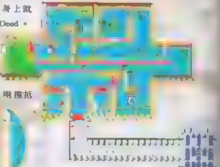
在地面上移動時要小心 Nach，別讓他們靠近了，慢慢走才不會被咬。想要快速的離開地底嗎？傳送回船上再傳送回來就可以了。

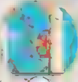
產權移轉

- Alhena 星群
- Alhena 星系
- Alhena Ⅶ號行星
- 危險程度：低度

住在這裏的 Numistat 是星球上的唯一生命，他負責這個星群的任何行星主權轉移事務，你在此將會需要 Dhoven Deed 和 Flight Recorder。

由於 Numistat 把他的 Rubber Stamp 放錯地方，所以他不能在 Dhoven Deed 上蓋章。你必須在房間 A 中使用 Flight Recorder 在門上以便將門打開，再到 B 處拿走 Rubber Stamp，接著確定領隊身上有 Dhoven Deed 和 Rubber Stamp,Use Dhoven Deed 在 Numistat 身上就可以得到 Numistat Deed。





在此最好穿著 Personal Shield 和 Shielded Reflex 這兩種抵抗 Neutron 武器的護甲，在這裏也有一件 Assault Suit，它是遊戲中最好的護甲之一。別打 Electron Gun 的腦筋，它們不值錢。

高•峰•會•議

- Alhena 星群
- Hyades 星系
- Hyades 1 號行星
- 危險程度　［illegible］度至中度（須進行軌道空戰）

Scroe 族侵入了這裡破壞阻正在進行中的和平高峰會，複雜的安全系統把入侵者阻在會議室外。幸運的是，［illegible］有 Numistat Deed 和 Leader's Stone 仍然可作入寫峰會。

地圖上的 1～4 處各有一個開關，Search 它們可以把某些門打開，其中一個會打開 A 處門，去和 A 處的 Dhoven 人談話，他會告訴你 B 處門的通行［illegible］。進入 B 處的門，把 Leader's Stone 交給 C 處的 Dhoven 人，［illegible］會把守衛 D 處的機器人關掉，免除你［illegible］戰的麻煩。接著 Search E 處的開關，再回去把 1、4 的開關 Search 一次，這會把牆打開。前往 G 處 Search 開關，這樣可以把 F 處的門打開。

走上 H 處的傳送點，這會把你傳送到地圖的右方，順著走廊走，你會發現左手邊有個門，右方則有一個都是機器人的房間，如果你把 Leader's Stone 交給 C 處的安全士官看過，這裏的機器人就不會攻擊你，Search D 處的安全系統把它關掉。再走上 I 處的傳送點，這時 H 處的傳送點應該被關閉了；I 處的傳送點則會把你送到地圖的左方，Search J 處的安全系統　現在你可以不受干擾的走到 H 處的閘門。把那裏的 3 名 Scroe 人幸了，Search H 處的閘門可以把 I 處的門打開，把 Numistat Deed 交給房間左上方的 Dhoven 人，你可以得到最重要的 Krupp Shield，也別忘了帶走桌上的 Ship Plan。

建議：

這裏有種叫 Allen Regen 的裝置，它可以使大部分死去的外星人復活，但他們復活後不是有攻擊性就是無法溝通，沒有啥實用價值。

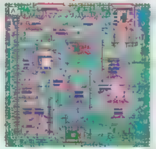
不要理有關 Alpha-Drive，複合炸彈之類的鬼話。

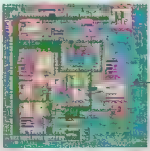
拯•救•星•球

- Zaurak 星群
- Zaurak 星［illegible］
- ［illegible］
- ［illegible］
- 危險程度：低度

Zaurak ［illegible］出現［illegible］洞”，因而威脅到了居民的安全，Rana 的政府決定使用［illegible］種重力裝置來穩定這個“［illegible］洞”，這個裝置必須等 3 個 Grav Buoys 都放在正確的地點後才能啟動。

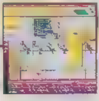
這個地方有兩層，你可以由 A 處上到二樓，和 B 處的人談話則可以獲得 3 個 Grav Buoy，而隊必須隨時隨地帶著它們。當你完成放置 Grav Buoy 到其［illegible］的任務後，回來和 C 處的 Giate 談話就可以獲得 K Beam。





建議：

如果你不在乎多殺幾個人的話，隨便找個傢伙把他殺了，他留下的 Mono-Mol Disc Gun 和 Modu Armor 對你會很有用的。不要製造 Mono-Mol Disc Gun，因為會消耗十分稀少的 New Elements。



拼圖遊戲

- Zaurak 星座
- Rasalmothal 星系
- Rasalmothal V 號行星
- 危險程度：中度至高度

由於白洞的出現而干擾到 Rasalmothal V 的天氣型態。Eldarin 人試圖修復這裡的天氣控制站，不過他們無法抵達金字塔的最頂層來修復主電腦。這是你必須放置 Grav Buoy 的星球之一，另外你也可以得到 Cyber Boots 和另一張 Tech Plan，同時這也是著名的 Slieth Bird 的家。

首先你必須將通往金字塔的大門打開，殺出一條血路至 A，Search A 處線路，回答 Yes，再 Search B 處的開關，大門也就隨之開啓。接下來的動作至少必須有兩個人才能完成。Search C 處的開關，這會把數步以外的牆打開，但也會引爆棕色地板下的炸彈。使用戰鬥模式讓一個隊員去啓動開關，其他的隊員且安全的待在走廊上。接著你會發現剛打開的牆後又有一個開關，派一個人去 Search 它，這個人會被隔離而必須自己作戰，讓其它人去 Search 新出現的開關，而被隔離的那個人又可以再前進幾步，又出現一個開關，再 Search 它……你必須這樣反覆的一直做到隊員又會合為止。

接下來是 D 處的大房間，它有四個大箱子和一個 E 處的壓力板，當有人踩上 E 處時，所有箱子都會爆炸，只有在 E 處的人不會被波及。再使用戰鬥模式讓其它隊員待在外面，領隊則站上 E 處。危險解除後前往 F 處，一踏上 F 處則大家會被傳到 G 處。走到 H 處的梯子，別忘了帶走路上的 Cyber Boots，從 H 處離開。Cyber Boots 可以讓你往所指定的方向跳躍一格，所以再走回 F，用 Cyber Boots 跳過它，關掉 I 處安全系統，走至 J 處它可以讓你抵達第二層。確定你的領隊有 Cyber Boots 和最好的武器及護甲，讓他一個人去扳動 K 處的開關，這會把這一層的全部炸彈都引爆。記得別讓其它的隊員亂跑，有紅點的地板就有炸彈，用 Cyber Boots 跳過它們。在 M 處丟下一樣物品（隨便都可以），這才會打開 L 處的門，讓你上到第三層樓。第二層樓在進门的附近就有三個陷阱，讓你生命力昇高，裝備最好的隊員踩上其中一個，其它人則躲在角落，引爆後不論原先的隊員是死是活，這個陷阱就可以通過，使用戰鬥模式讓隊員小心的通過。迎接你的是 Claw 的拼圖遊戲，在開始玩前先 Save 一次，因爲你必須照著下面的步驟完全正確的來做，你犯錯了就 Load 原先的進度。踩上黃色的方格並照著下面的指示做。

①下②右③右④上⑤上⑥上
⑦左⑧左⑨下⑩下⑪下⑫右
⑬上⑭上⑮上⑯左⑰下⑱下
⑲下⑳右㉑右㉒上㉓上㉔上
㉕左㉖左㉗下㉘下㉙下㉚右
㉛右㉜上㉝上㉞左㉟上㊱右
㊲下㊳下㊴左㊵左㊶上㊷右
㊸上㊹右㊺下㊻下㊼左㊽上
㊾右㊿下(51)左(52)左(53)下(54)右
(55)右(56)上(57)左(58)下(59)左(60)上
(61)右(62)右(63)下(64)左(65)上(66)上
(67)上

也許有更簡單的方法可以完成，但這個方法保證有效。

當你完成後，別忘了帶走你的報酬—Tech Plan，從梯子上到金字塔的頂端，Use Grav Buoy 在 N 處的電腦上。

提示：

看到 Slieth Bird 就殺，它們可不會對你客氣。帶走 Slieth Egg，在 Merak Ⅰ用得著。

作弊冠軍

- Zaurak 星群
- Diphda 星系
- Diphda Ⅳ號行星
- 危險程度：低度至中度（須進行軌道空戰）

Diphda Ⅳ是 Evian 人的貿易站，這是一個冰天雪地的世界，也是非常野蠻的 Scorch 遊戲的發源地，同時也是放置 Grav Buoy 的地點，並且也可以得到一個 Ship Plan。

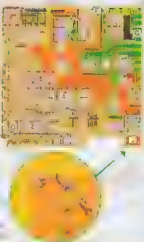
要獲得 Ship Plan，你必須先贏得 Scorch 這個遊戲。去和

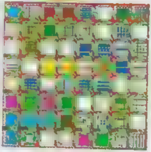
迷・宮・組・曲

● Zaurak 星群
● Z… 星系
● Zaurak Ⅱ 統一星
● 危險程度：中度

Zaurak Ⅱ 上設有目前已知一次的圖書館；但 Zaurak Ⅱ 當的住民卻有極度的種族歧視他性，大部份的居民會攻擊陌生人。更糟的是，這裏又裂成 個區域，而他們都彼仇恨。

你必須先去和 A 處的人談話，他會要求你幫助撫平 大域間的仇恨，要做到這一點，你必須先把第二區的水源 扳動 C 處的開關以便打開 B 處的門，前往 D 處拿取 Sonic Pinders，把它使用在 E 處牆上即可重新開啓第二區的水源。接著你必須進人 Tele e，把 Sonic Pincers 使用在 F 的門 ，這會讓你進入 Telemaze。Telemaze 是 組以傳送代門的迷宮，照著以下步驟從起點開始做就可離開此處。





①右②上③左④下⑤上⑥右⑦左⑧左⑨下⑩左

你的隊員很可能會不小心踏上傳送器而跑到不該去的地方。如果這樣的話，再設法回到最左上的房間，再照著步驟重做 遍。（編按，如果照著上面的路徑而走不出迷宮，那你可能必須走完每個房間才能脫離）

當你走出了 Telemaze 後，Search G 處的電腦，再和 H 處的 Sharok 談話兩次，第 次他會告訴你第 區的困境，如果你已修好水源的話，第 次他會感謝你所做的努力。這時應再回去告訴 A 處的人這個好消息，他則會把 I 處的鎖門打開，讓你進入 Treasure Room，那兒沒有什麼好東西，但你應把 Grav Buoy 放在 J 處。

建議：

大部份的敵人都有 Mono-Mol Disc Gun，大量的傷亡是可以預期的。有可能 A 處的人不會把門打開，殺了他們 樣會開

A 處和 B 處的人談話，A 處是 Search 遊戲前一次的冠軍，他會向你提出挑戰，你和 B 處的人談過話後，他才會讓你玩 Search 遊戲。現在，則是小小的作弊時間，扳下 D 處守衛室後的開關，現在 Scorch 將不再是你的對手了。Search C，電腦會承認你的冠軍，再和 A 處的 Evian 談話，他將不情願的把護甲脫下給你，再把護甲還給他，他會十分感激的把 Ship Plan 送給你。

D 處的開關同時也關閉了這個場的能源，前往 E 處把 Grav Buoy 丟在 E 處再回到 Rana 找 Giate，任務完成！

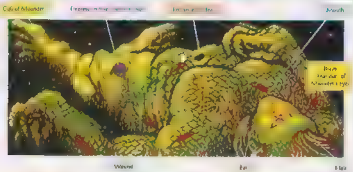
建議：

這裏有 把 Super Laser 及 Mass Cannon 十分強大的火力值得帶走。把 Cyber Credit 交給酒保，他會把放 Mass Cannon 武器房間的門打開。（編按：若你身上已無 Cyber Credit，到 Kornephoro Ⅱ 的墓穴棺材找出 Unlock 交給墓穴外的機器人，它會給你 Cyber Credit，或者在後面個進度的 Deneb Ⅱ 也可以發現 Cyber Credit。）

完全攻略（下）

/STEELER

第 20 章 Moander Minis



Ⓐ Moander 的信徒

Moander 的信徒在 Moander 肉體之外建立一座神殿，任何外人進入將會被囚禁並改造成殭屍。

- 進出神殿的大門。如果回答願意加入其組織，則被帶至 13 處進行改造。
- 信徒正準備將囚犯改造。
- 第一次來到此處將被信徒阻擋入內。
- 一個女人躲藏於此，告知有囚犯被囚禁在 17 處，並給予 Scimitar +4 和 Scale Mail +4。
- 信徒們正在執行儀式。在祭壇上可找到 Arrows +4、Clerical Scroll、Staff Sling +4 和 Hammer +4。
- 囚犯囚禁處。將他們釋放，他們會找信徒們報復。
- 囚犯的財物集中於此，包括，Boots of Speed、Shield +2、Ring Mail +2、Helm +2 和 Long Sword +8。

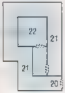
Moander 身上的傷口，可經由此處到達肺部，甚至通過肌肉壁直達心臟。

- 進出傷口的洞。
- 肺部。可穿過肌肉壁到達心臟。
- 穿過東邊的肌肉組織到達心臟。

Ⓒ 耳部

有一位老隱士住在 Moander 耳朵深處，想逃避 Tanetal 手嘍嘍的騷擾。

- 進出耳部的出入口。
- 遭受 Bits of Moander 的攻擊。
- 遇上那名隱士，隨後贈予 Trident +4、Ring Mail +4、Leather +4、Plate Mail +2、Shield +3和Long Sword +3，並可在此訓練升級。



Ⓓ 口部

在從 Moander 狂熱份子手中救出一名女牧師後，將長瓶內藥液倒入 Moander 的咽喉來減緩心跳的速度，以降低將來進入心臟後被血液沖出體外的機會。

- 口部進出點。
- 咽喉處，是倒入長瓶藥液的地方。如果試著從此進入咽喉，將造成 Moander 咳嗽，因而噴出體外。

Ⓔ 眼部

黑巫師群製成一種偵測裝置，可藉此了解整個體內的狀況及Moander 的記憶部分。

- 接到眼睛部位的淚腺管，從腦部回來的黑巫師在此攻擊。
- 黑巫師守衛於此。

- 腦部入口。
- 這些裝置可清楚地得知Moander的想法，如果摧毀它們將造成爆炸。

Ⓕ 傷口

在此會遇上 Aeghwaet，也就是那名隱士所提及的怪人，他長住在這傷口部位以製造長生不死藥，而 Tanetal 的嘍嘍卻在 Moander 的身體上到處挖掘，擾亂 Aeghwaet 的安寧。如果隊伍能幫忙除掉這些妖怪，Aeghwaet 將給予減緩心跳速度的藥液。

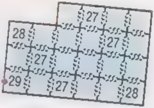
- 傷口的出入點。
- 遇上 Aeghwaet，並瞭解其所面臨的困境。
- 紅巫師指揮 Bane Minions 和地元素在這些地點挖掘 Moander 的血肉，而 Bits of Moander 也可能出現。

- Aeghwaet 在此酬謝隊伍消滅 Tanetal 嘍嘍，致贈減緩 Moander 心跳的藥液及兩瓶 Elixirs of Youth 和 Extra Healing，並作醫療服務。

Ⓖ 髮部

Moander 的狂熱份子正在追逐一名女牧師，要將她抓來當祭品。如果隊伍上前解救，她會提及 Aeghwaet 和其神奇的 Portions，而這名的長瓶藥液可減緩 Moander 的心跳速度

- 其中一處可找回女牧師失落的長瓶藥液。
- Umber Hulks 出現攻擊。
- 髮部的出入口。



傳送區位於西南角，而進出凹陷區的地方在西北角。

■ Limbo的進出點。

❶ Moander的心臟

Tanetal躲藏於Moander心臟深處，藉此他可監視Moander體內組織轉變成妖魔鬼怪的過程，而他所擁有的Talisman of Bane是進入Gothemene次元的要件。隊伍在心臟部位的一位同盟者是一個魔法師，自稱為Watcher，她是情報聯盟派來此處監視Moander及阻止一切邪惡事件的發生，起初她對隊伍不甚友善，但是如果能贏得她的信任，將有助於打敗狡猾的Taneta.

[illegible]區之前必須先取得在大廳11處Aeghwaet的兩瓶藥液，這是必要的條件。

在心臟地區歷險有兩條主要路線：一是經由心室的充壓系統到心房和動脈；另一個是經由肌肉組織。如果是在主要系統上行進，必須注意LUB（心室的收縮運動），因為它會將隊伍連同血液帶離心臟；而DUB（心室的擴張運動），則會將隊伍吸入心室之內，不過這是指在接近心室的地帶。

共有五個地方可遇上Watcher：11、12、13、14、15，而且每一處只會發生一次，不再重複。最好隊伍中有名精靈，可立即偵測出Watcher是否在這五個地點當中。這一點非常重要，尤其是當隊伍取得Cornucopia，全隊變得笨重難行時，必須儘早找到Watcher並交給她Cornucopia。隊伍也有機會遇上一個魔嘴，帶著它可以預先得知LUB及DUB的發生，

不過它的毛病是飢餓時會亂吃通。

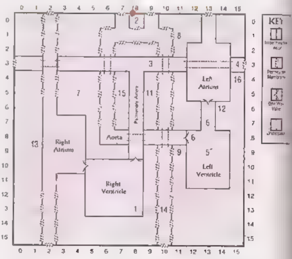
總而言之，你必須先找到Tanetal，他會當著隊伍面前屠殺兩名無助的士兵，接著營救Watcher，然後從一位瀕死的士兵身上得到心臟地帶的地形圖，尋找特殊工具來削利武器，在某一定點找到Unguent並交給Watcher。在得到Watcher的信任後，她指示必須先讓Moander的心跳速度降低，因此開始找尋Cornucopia，然後幫助Watcher施法使Moander進入睡眠狀態。

接下來會取得Turning Fork，利用它來使得假的Tanetal現形，可避開不必要的戰鬥。依照Watcher的指示，用磁化的武器，在被Tanetal發覺之前使壁上組織暫時停止作用，因而使隊伍和Tanetal同時被沖出心臟之外，在過程中他會遺落Talisman of Bane。重新進入心臟地

帶與Watcher會合，她已經在右心室設好陷阱來對付Tanetal，等Tanetal上鉤，再一舉消滅Tanetal及其黨羽。

■ 從瀕死士兵身上取得地圖及Staff Sling +4。

■ 找到Cornucopia，此物笨重



異常，造成全隊行動力遲緩。所以必須等到 Watcher 下達命令，才去取 Cornucopia，然後儘快找到 Watcher 轉交給她。

在 13 處以後， Iron Golems 在此剝奪了隊伍的武器，必須挑戰才能取回，然後才發現武器都已磁化了，另外可得到 Scale mail +4。

找到 Watcher 在 12 處遺失的 Unguent 及 Dagger+4。

遭遇真正的 Tanetal，他利用 Talisman of Bane 刺激心臟肌肉組織立即造成 LUB 將隊伍沖出心臟之外。

利用 #3 處造成的磁化武器來刺激肌肉組織，迫使 Tanetal 現出原形。

當年 Moander 與精靈族大戰的舊傷，這些舊傷上有殘餘的魔法刀箭，必須用 #8 處的修護武器工具才能取得傷口上的武器，每次可得兩件 +3 的武器，共有 4 次，將來可用來對付 Tanetal。值得注意的是在修護的過程中因觸及傷口，會擾亂 Moander 的睡眠，使得心跳速度加快，LUB 及 DUB 的頻率增加。

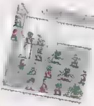
修護工具所在。

魔嘴，帶著它可預知 LUB 及 DUB 的發生。

與 Tanetal 決戰之處。

最初遇見 Watcher 的地方，她先自我介紹，然後便要求隊伍離去。如果隊伍拒絕，她會繼續說明如何除去組織黏液，以利行進。

在 #7 處修護武器完後，在此從怪物手中救出 Watcher，但 Watcher 的 Unguent 卻不慎遺失。Watcher 指示先去尋找 Cornucopia，來使 Moander 再度進入睡眠。



先在 #2 處找到 Cornucopia 並交給 Watcher，再同心協力施用法術使 Moander 入睡。成功後，Watcher 給予 Turning Folk，其用途可使偽裝的 Tanetal 不致來騷擾，Watcher 並要求隊伍深入肺動脈找尋 Unguent。

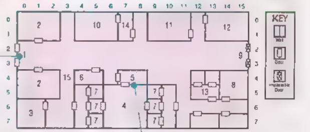
將 Unguent 交給 Watcher，她注意到隊伍的武器已磁化了，指示前往左心室利用磁化武器刺激肌肉組織。

Watcher 在此設下陷阱。

#15 陷阱完成後，在 #16 處發現 Tanetal，一路追殺直至右心室大決戰。

第21章 Mulmaster

High Imperceptor 是邪惡勢力大本營 Mulmaster 的統治者，但是事實上在幕後的操縱者是 Arcam 和 Beholders。任何想見牠們的人都必須是競技場存活的人物，這也是唯一可進入 Cave of Beholders 的門徑，及最終進入黑暗次元的必要行程。



劍客看守城門，一遭受攻擊警報立即響起。

班牧師、劍客及邪惡武士齊聚的守衛室，如果隊伍不遵照他們的話，警報會響起。

招募新人當作班的傭兵。

競技場，必須歷經一連串的戰鬥才能進入 Cave of the Beholders。怪物的種類有 Black Dragons、Pyro Snakes、Purple Worms、Salamanders、Pyro Snakes、Ettins、Ogres、Otyughs 和 Carrion Crawlers。

一位武士鼓勵隊伍勇敢接受競技場的戰鬥。

First Justicar 試著使隊伍認罪，然後送至競技場。如果

警報響起時，隊伍還沒有接受競技場的戰鬥，則Beholders 會群起攻擊。

7. 怪物聚集的獸欄。

8. 一位婦人警示隊伍即將面對的 Arcam。

10. 訓練廳。

11. 班的神殿。

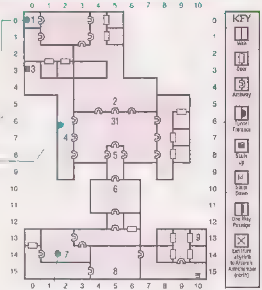
14. 付 100 白金幣賄賂櫃台，可進入訓練廳。

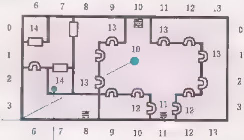
15. 班牧師吟詠詞，內容是關於 Beholder's Cave 迷宮內的行進路線。

第 22 章 Cave of the Beholder

Arcam 把守進入黑暗次元的大門，他好意告知在雷姆斯大地上仍有許多善良的百姓無助地遭受邪惡的侵擾，他的目的無非是希望藉由善惡兩方的爭鬥坐收漁翁之利，此外有一個檢哨站來檢查隊伍身上的通關物品。

1. 樓梯，在 Mulmaster 競技場得勝後，隊伍可從樓梯下到 Arcam 的巢穴。
2. 拱門旁聚集一大批傭兵。
3. 回至雷姆斯大地的地道。
4. 從走道上隱約傳來的聲音可得知 Arcam 的計謀。原先的計劃是讓隊伍與其他次元的魔頭打得兩敗俱傷，然後 Arcam 可坐收漁利統治整個雷姆斯大地。
5. 隊伍遭遇 Arcam 的大臣一鬼王及其他妖怪，而 Arcam 趁亂軍之中逃離現場。
6. 7. 俘虜區，每位俘虜都要求隊伍至雷姆斯大地解救那些仍遭受邪惡攻擊的地區。
8. Arcam 的大使，他的袋子內充滿人元素。
9. 勇敢的囚犯透露 Beholders 的陰謀，牠們正計劃用拖延戰術來加強後面的防禦線，在此可得　銀盾。
10. 不死怪物之廳。
11. 12. 不死怪物的伏襲。
13. 其他的不死怪物。
14. 不死怪物的巢穴。





15. 第二個至雷姆斯大地的出口。

16. Arcam 迷宮入口，由手札 46 可得知行進的方向。

17. Arcam 的前廳，向北可達 Arcam 的房間，向東可至檢哨大廳。

18. 通往檢哨大廳和 Arcam 房間的後門。

19.20. Arcam 之護衛兵將，在 #8 處休息的時間少則遭遇的怪物相對減少。

21. Arcam 的房間。

22. 遭遇 Beholders。

23. 遭遇 Arcam。

24. 通往 Arcam 前廳。

25. Arcam 房間的後門。

26. 檢哨大廳入口。

27. 魔法檢哨官：Dragon，檢查隊伍是否已取得 Horn of Doom。

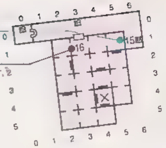
28. 魔法檢哨官：Spider，檢查隊伍是否已取得 Crystal Ring。

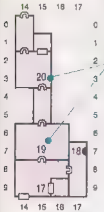
29. 魔法檢哨官：Bane's Fist，檢查隊伍是否已取得 Bane's Talisman。

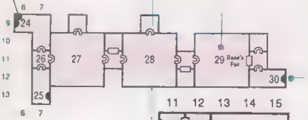
30. 通往黑暗菲蘭城的傳送門。

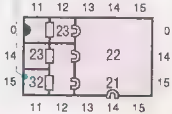
31. Arcam 大臣的房室，若隊伍在雷姆斯大地上有未完的任務可藉此機會再去練功，完成的任務愈高，保護大臣的護衛愈少。

32. Arcam 與其手下，另有些許寶物。









第23章 黑暗菲蘭城

現在黑暗次元也造了一個菲蘭城，由不死怪物 Cadorna 統治，他綁架了 Sasha 準備與她結婚，婚禮由 Gothmenes 主持，隊伍必須設法救出 Sasha。

1. 經由傳送門來到 Dark Phlan，赫然發現女 Drow 正在折磨 Sasha，雙方一場大戰，Sasha 在慌亂中被帶走，在這裡可找到不錯的武器。

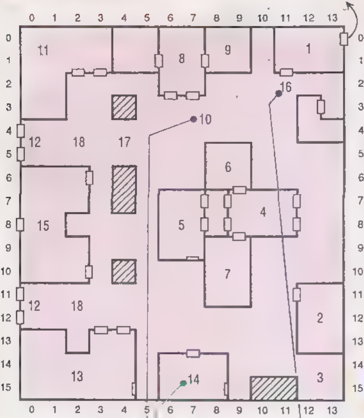
4. 市政大廳，聚集許多班的怪物群。

5. 會議室，Cadorna 正在進行婚禮的準備工作。

6. 城裏貯放寶物之處，由各種吸血鬼守護著。

7. 遇上 Gragnak Ulfim，他告知他是如何出賣 Sasha 的過程。

8. 一群邪惡的軍隊，有機會可唬過去。



9 名 Dark Lord 指示手下攻擊。

10 發現 Sasha。

11 Gothmenes 主持 Cadorna 的婚禮。如果隊伍只是袖手旁觀，則Sasha 將被帶走；如果解救 Sasha 則可得許多經驗點數及 個 Rings of Protection +2。

12 每個隊員皆吹響 Horn of Doom 則鐵門會打開，Gothmenes 會派怪物阻擾。

13 Cadorna 正在準備婚禮，隊伍的出現會導致怪物的圍攻。在祭壇上可找到武器。

14 名女 Dorw 正在對 Sasha 的禮服施法，若將禮服燒毀可得經驗點數。另外可在房間中找到不錯的武器。

15 公園，小心 walking trees 的攻擊。

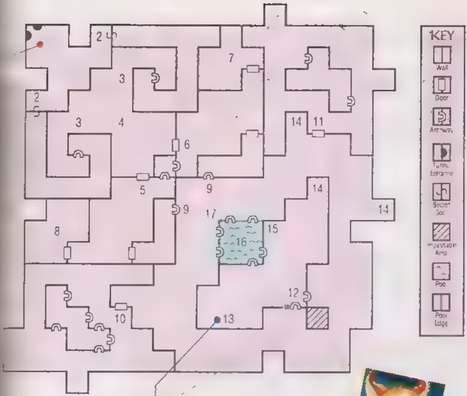
16 隨著人潮移動逐漸接近市政大廳，選擇攻擊或想衝開都將造成戰鬥。

17 怪物群。

18 Gothmenes 派手下嚴陣迎接隊伍的到來。

第24章 Palace of Gothmenes

將 Horn of Doom 號角吹響可將鐵閘門摧毀然後進入 Gothmenes' Palace，首先會面臨 Rakshasa 假扮的 Sasha 和 Elminster，接著在 Gothmenes 設定的 小時內設法找到 Crystal of Bane，它是 Gothmenes 法力的來源。隊伍可在死亡之池內用 Crystal Ring 取得 Bane's Crystal，接下來決戰的過程是由 Elminster 對付 Balor。由隊伍對抗 Gothmenes 及其手下，最後從的



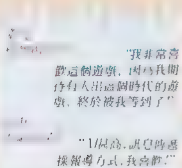
方終將取得勝利（如果你夠聰明的話），雷姆斯大地又將回復往日的繁榮及和平。

- 傾頹的牆，可通往黑暗非樹。
- 使用 LOOK 指令可發現密門。
- Rakshasa 模仿菲蘭城民詢問此關於 Elminster 的問題，然後攻擊。
- 大群軍隊等候於此，Horn of Doom 的號角聲可破壞其士氣。
- 舞動 Talisman of Bane 可嚇阻一群怪物。
- 打敗此地怪物後才能休息。
- 內殿的入口，隊伍遇上由 Rakshasa 巧扮的 Elminster，此後，隊伍得知 Gothmenes 的計劃是要找到並消滅比隊伍更令他不安的 Elminster。隊伍若想離開內殿將遭遇大群怪物層層包圍。
- Gothmenes 的房室。
- 大批寶物藏於帷幕之後。
- 將時鐘暫停會釋出一堆不死怪物。
- 死亡之池，只有戴著 Crystal Ring 才能深入池底取出 Bane s Crystal。
- 大決戰，Gothmenes 再度出現。持有 Crystal 者可逐退半數 Gothmenes 的手下嘍囉，但也幾乎喪失其生命點數。接著必須打敗 Xoham，而 Gothmenses 將筋疲力竭的 Elminster 丟入死亡之池，並且試著要隊伍學習 Bane s Crystal 的法力，重覆咒語 " Panajuxid " 是致命的陷阱。接著 Gothmenes 加入戰團，擊敗他後 Crystal 變成一堆細砂，從此 Bane 的勢力終止，雷姆斯大地又回復原本的祥和寧靜。

< The End >

大時代的故事

推出以來，好評不斷……



"我非常喜歡這個遊戲，因為我期待有人出這個時代的遊戲，終於被我等到了"

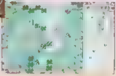
"[illegible]很高，訊息傳遞採報導方式，我喜歡!"

"大時代的故事"[illegible]畫面[illegible]選單中，

秘 技 大 公 開

1.同時按 Alt 和 [illegible] 鍵(注意小寫)後放開按鍵，接著按大寫鍵(Cap Lock)，再按 [illegible] 鍵(大寫)後，可任意修改任一省份(town)之黃金數(gold)及彈藥數(bullet)。

2.同時按 Alt 和 [illegible] 鍵(注意小寫)，放開後，再按 [illegible] 鍵(大寫)[illegible]所在之省[illegible]出現分屬於步兵、騎兵、[illegible]其中[illegible]兵、砲兵的"四人大[illegible]"



大時代的故事"寫對就送"

贈獎辦法：

將"大時代的故事"秘技中[illegible]的[illegible]及[illegible]寫在紙上，連同遊戲[illegible]附之[illegible]並填妥您的姓名住址，以標準信封寄[illegible]

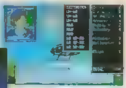
[illegible]並註明[illegible]參加[illegible]贈送活動

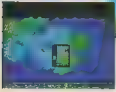
贈獎資格及獎品：

先寄先送，首150名寄出正確答案者中抽出[illegible]位，贈送[illegible]最新力作[illegible]遊戲[illegible]以郵戳日期為憑，敬請把握良機。

[illegible]
ADLIB音效卡及聲霸卡
EGA、VGA
IBM PC [illegible]
相容機型

大戰略 資料片

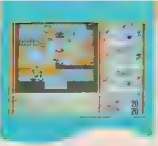




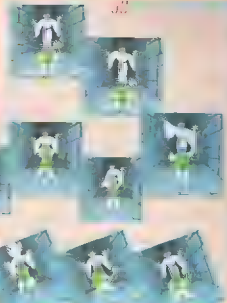
漢堂特別推出 大戰略 V7.2 更新版，附全新50關任務資料片，買一送一，祇要150元即可，歡迎至各地經銷商購買

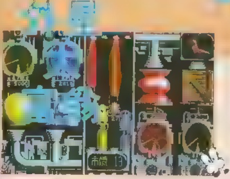
[illegible]之功能說明書[illegible]更新費用[illegible]郵[illegible]費共[illegible]元)[illegible]資料片[illegible]

天外劍聖錄



請玩家耐心等待。





完全中文化，即將與您見面！

西元4000年 地球被外星地卜胖拳克"據為己有"，改為胖胖星。

原住民中連蟑螂也絕種了，新的住民……[illegible]

……可提……[illegible]……地耕種各種作物……[illegible]……就可以離開胖胖星這個鬼地方……[illegible]……

……[illegible]……牛在胖胖星上……[illegible]……只能……到外星球去……[illegible]……購買機械人配備，跟其他……[illegible]……展開攻防戰，目標是搶奪對方的金錢、作物。

……ADLIB……EGA、VGA……[illegible]

閒閒傷腦筋

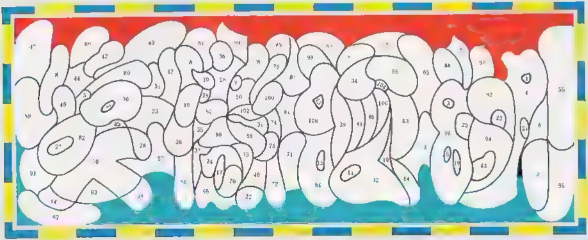
數字會說話

說明 乍看之下，這些拼湊的塊狀似乎不具任何意義，然而每一塊狀上標示的數字卻隱藏著軟體世界的重要訊息，您是否能一眼就看出？請參考提示部份，讓這些數字告訴您。

提示 請將雙數之部份塗上黑色，而單數部份不用上色。

請將答案寫在意見調查表上閒閒傷腦筋解答處，寄回高雄郵政28－34號信箱 軟體世界雜誌社 收

命題者



典藏家的心愛寶典

許多讀者來信詢問除了電腦休閒軟體外是否仍有一般之應用軟體，以協助讀者管理，在日常生活中的各類需要。

爲提供多數讀者的需要軟體世界正式代理由亞資科技股份有限公司研發之各類套裝應用軟體個人寶典、業務高手之後，又發學生寶典，並考慮學生之經濟負擔，以低價提供給有需要之讀者。

下就是學生寶典的各項特色功能：

寶統三大特色

管理個人資料檔案：
包括名冊、書籍、錄音帶、CD、磁片、日記等。

各式表格製作：
如同學錄、邀請卡、郵寄標籤……等各式表格。

3. 休閒娛樂：
有命盤語論、方塊遊戲。

主要功能

同學名冊：
登錄、查詢、列印同學個人資料。

邀請函製作：
製作列印二種3折式卡片。

3. 同學錄製作：
製作、列印同學錄留存本，並可剪貼照片、個人資料檔案、畢業留言欄等。

4. 郵寄標籤製作：
可列印同學的郵寄標籤，粘貼於信封上。

5. 自定報表欄位：
同學錄、書籍報表可自定欄位。

6. 書籍資料管理：
可查詢書的書名、作者、出版公司……等等。

借書卡製作：
製作借書卡，掌握借閱人的資料。

8. 磁片檔案管理：
歸類個人的磁片檔案並有各項相關資料查詢。

9. 磁片目錄查詢：
放入磁片後，可查出磁片之檔案資料。

10. 磁片標籤列印
可列印磁片標籤內容，貼於磁片上。

11. 卡帶、CD管理：
整理個人的錄音帶、CD、唱片各項資料管理。

12. 零用金管理：
掌握個人財務狀況，系統可自動結存統計。

13. 發票對獎：
可隨時登錄發票號碼，系統可自動對獎。

14. 計算機：
附有計算機輔助運算功能。

15. 日記管理：
保存您一生的記事回憶，並設有安全密碼。

16. 功課表管理：
登錄您的功課表，並可列印

17. 備忘錄：
隨時記錄備忘事件，提醒您需待辦的事情。

18. 鬧鈴：
設有10段鬧鈴裝置。

19. 萬年曆：
提供您每年度的年曆資料查詢。

20. 命盤語論：
探討星座命盤大觀，算出每個人的性向、愛情觀、適合職業……等等。

21. 方塊遊戲：
千變萬化的魔術方塊，訓練個人益智的遊戲。

22. 系統工具
名稱設定、密碼設定、印表設定、資料重整、函鍵設定、鬧鈴設定、發票獎金、備忘錄欄。

看完了以上的學生寶典提供的多項特色與功能，都是您進入校園或畢業後踏入社會都有助益的好幫手。您不得不相信這些功能都是您這一生會用到的，這些曾保存過的資料都會成爲您將來最美好的回憶，也是一套最實用的應用套裝軟體。

冬令進補？

補身・補腦・補資訊

寒冬中，身子要補，腦子更要補。軟體世界誠摯邀請您，與我們在資訊空間中交流，鼓起一道寒冬之中的暖流，別忘記了我們的邀約，更別錯過了別開生面的軟體世界館咱們資訊展上見囉！

北區資訊展

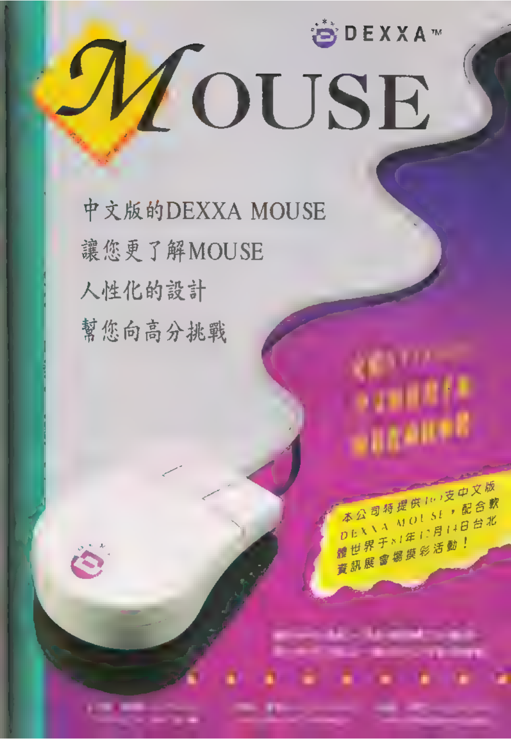
時間
12月4日～12月13日
地點
台北市貿展覽館（郵局前）

中區資訊展

時間
12月20日～12月25日
地點
台中市貿第一展覽館
（前出入口）

南區資訊展

時間
12月30日～元月6日
地點
高雄技擊館（天橋上）


DEXXA™
MOUSE
中文版的DEXXA MOUSE
讓您更了解MOUSE
人性化的設計
幫您向高分挑戰
本公司特提供100支中文版
DEXXA MOUSE，配合軟
體世界于81年12月14日台北
資訊展會場摸彩活動！

全崴資訊新片動向

TV GAME VS PC GAME

在電玩界裡向以自行研發為號召，在本雜誌第39期報導其為後起之秀的全崴資訊股份有限公司（以下簡稱全崴資訊）目前開發的新產品包括電腦遊戲超級風暴-快打至尊（ACT）、Magic Bubble-水中搞怪小精靈（PZG）、Quiz美女綜藝大集合（PZG），TV遊戲則有適用任天堂主機的封神榜-伏魔三太子哪吒和魔術氣泡（適用於MEGA-DRIVE），以上五款遊戲已步入製作的尾聲。

全崴資訊為國內專門製作遊戲軟體的公司之一，以其將近50個人力，搭配Team（團隊）的作業，在TV遊戲方面已有不錯的成績；其中更有商品乃代理日本製作且銷往日、美……等國家，近年來在本土市場也以國人自製第一片中文卡匣-聖火列傳打響名號，及與其同樣適用任天堂版的運動類遊戲十項全能，市場反應不錯；而初試啼聲的第一款電腦遊戲—超級举國麻雀，亦獲得坊間不錯的評價（由於反應熱烈，正在考慮明年發行第二代或修改版），現就其明年欲上市的新款遊戲作一介紹……。

在TV game的領域內更上一層樓

封神榜—伏魔三太子哪吒

RPG●

全崴資訊進一步邁向超大容量經典名著小說封神榜-伏魔三太子哪吒的"8M"遊戲開發，一改以往受限於容量而產生內容貧乏或畫面不佳的窘況。在人物及角色事件安排上展現出一百六十多種造型，獨特的怪物及魔術，一百多樣兵器防具（以實圖呈現），六百個畫面地圖，其配色亦相當突出。再以一萬多個中文字充分表達哪吒與小龍女、楊戩、姜太公間的互動關係，可以說是任天堂版上國人精彩的力作。

本遊戲在十月台北世貿電子展時曾吸引許多人試玩，筆者發現其易於上手的程度就連國小二年級同學都玩得頗有心得，可見其對RPG入門者是一大福音。據說該款遊戲產品包裝中將附贈出您意想不到的贈品。

電腦遊戲日新又新

Magic Bubble-水中搞怪小精靈

PZG●

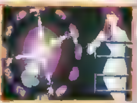
各種模式的氣泡堆疊遊戲，加上美侖美奐的海底背景，引領你到海底龍宮獲得寶藏及人魚公主的青睞是本遊戲的目的。清新夢幻式的設計會令女孩喜歡，而男孩則與緻於過關斬將，直入海底其難易度分配得相當體貼，是其特色。

超級風暴—快打至尊

ACT●

英文名字是Super Fighter的超級風暴-快打至尊，顧名思義，筆者以為或有誇大之嫌，然一到會場（電子展）發現圍觀者無不屏氣凝神的模樣，加上自己小試牛刀一番，確實發覺出其動作的流暢度，操作頗順的感覺，雖然大體上與快打旋風有些雷同，但其在電腦上的表現有令人"不可忽視"的佩服，可看出該公司在電腦遊戲製作上的實力。

PZG●



另一款電腦遊戲為Quiz中文名是"美女綜藝大集合"，自認天真無邪的人最好別碰，是款大型的益智類猜謎遊戲，其中獎品與關卡設計，聽說恰恰"悅性"，賞心"悅目"到令玩者"流大鼻噴血"的程度，不知道是真是假？且等到產品開發成熟時，再為你作更深入的報導。

SOUND MEDIA
多媒體的新銳
十大特點：
1. 電腦玩家的
音質特優。
2. 電腦音樂 / 電腦遊戲的
3. "功能價格比"最佳的語音卡。
4. 2.0 版的價位，音質 PRO
5. 任何 CD-ROM，
LOUNDNESS 效果。
6. AD LIB、SOUND
2.0 完全相容。
7. 擁有全球最多軟體支援。
8. 最大功率輸出，
錄放音效果好。
9. CD-ROM
音效——高級音響的音質。
Microware Technolo Corp

這是世界第一台 配備單張紙自動送紙匣 點矩陣個人印表機LQ-100

我叫小袋鼠，卻有大肚量！我的紙匣內一次可裝50張紙呢！

倍受全球矚目的EPSON LQ-100小袋鼠個人印表機 集袋鼠袖珍、敏捷、大肚量之特點於一身，將是您在家輕鬆處理各式文書、報表的得力新寵！

● 獨家配備單張紙自動送紙匣，連續列印高達50頁
● 機體底座只佔A3大小，直立使用時更小於A4尺寸
● 列印速度250CPS(15CPI)，效率凌駕同級
● 8款不同字型，列印效果千變萬化
● 採用ESC/P2軟體準位，效果媲美雷射印表機

「創新」，一直是EPSON保持第一的原動力。從1968年發明世界第一部迷你電子印表機、1985年推出LQ-1000C 文印表機的標準，至今仍主導印表機的發展史。"EPSC 的現在，競爭者的未來"，擁有EPSON的您，就是別人 隨的目標！

92年台北資訊月(12月4日～12月13日)，EPSON展示中心O 225歡迎蒞臨指導

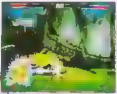
榮耀引薦EPSON創新家族其它成員 EPSON噴墨印表機、雷射印表機、點矩陣印表機、彩色影像掃瞄器

愛普生電子貿易有限公司台灣分公司 台灣區代理商

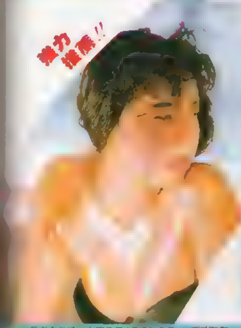
格鬥風雲

實現您在PC上
玩大型電玩的夢想!!

中原一乃群魔百家覬覦之地，有人為復仇而來，有人為名利而爭，更有人不計生死，只求一戰。儘管他們的目的不同，但求勝的決心是一致的。這一戰勢所難免，它將為原本平靜的中原武林掀起一場格鬥風雲……。



禁忌遊戲



第一套結合藝術、刺激、怪異的PC休閒軟體

精美、細緻的圖片
生動活潑的電腦動畫
美少女們將帶您進入誘人的夢幻世界

內容大曝光

創世紀7 特別篇

在經過一段時日的征戰後，您是否已粉碎守護者的陰謀？如果您認為創世紀7如此就結束了的話，那您就大錯特錯了！只要您看了以下的介紹，您就會後悔沒有買創世紀7攻略單行本，因為這本特別篇的內容包含……還是請您自己看吧！

一、支線任務攻略

1. 客串紅娘與萬惡的蛇毒

為了追查幕後的大毒梟，聖者展開掃毒行動，同時蛇毒可怕的後遺症也正肆虐中……

2. 紅塵Britain

一場複雜的三角戀愛，面對愛情與麵包的抉擇，沒有戀愛經驗的聖者如何來仲裁呢？

3. 聖者的愛情故事

意外的邂逅與一見鍾情，讓聖者陷入似曾相識的情懷中…

4. 造船「大師」Owen

Minoc 接二連二的船難究竟是老天的捉弄，還是「大師」的傑作？

5. Jhelom 冒險日誌

是誰假冒聖者白吃白喝、招搖撞騙？看聖者如何揭穿冒牌貨的陰謀。

6. 人類與魔怪的激烈衝突

由於歧視、貪婪及欺騙，人與魔怪的種族衝突也進入倒數計時中……

7. 失戀的Zelda

落花有意但奈何流水無情，聖者居中牽紅線會成功嗎？

8. 失落的項鍊

一條失落的項鍊造成一段戀情的破裂，聖者能找回信物使他們破鏡重圓嗎？

9. 兄弟復合

義結金蘭的朋友為何反目成仇？友誼會倒行逆施又窮。

10. Serpent's Hold 冒險日誌

Lord British 的雕像慘遭人損毀，究竟誰是惡意破壞的狂徒？

二、聖者大法簡介

創世紀7的終極秘技，使聖者成為不死之身、習得顛倒日夜、乾坤大挪移之術。

三、特殊NPC篇

組成創世紀7的超強隊伍，讓Lord British也加入隊伍助你一臂之力。

四、[illegible]

神兵利器的瞬間製造法，連各種關鍵物品也隨手可得。

五、聖者大法法術大全

突破法力、藥草、等級的限制，讓聖者成為大法師，可以隨時隨地的施法。

六、重要地點座標

重要地點的瞬間傳送法，免除聖者走路的勞累。

七、酒店食物菜單

Britannia 酒店食物菜單全集，玩家精打細算，貨比三家的參考。

八、創世紀7小技巧

如何光明正大的拿取物品而不違背聖者美名，本篇教你偷天換日法。

附錄

創世紀7直奔終點法，使玩家以最快的方法觀賞結局畫面。

如何？夠勁吧！想要知道如何得到這本特別篇嗎？那就請張大您的眼睛，還有嘴巴。首先，請拿出創世紀7攻略本……什麼！沒有攻略本，那很抱歉！您跟特別篇無緣了。

請剪下最後一頁的印花，然後到郵局買一張40元的匯票（內含工本費、運費及郵資），匯票抬頭寫軟體世界雜誌社，並將印花及匯票一起寄到高雄郵政28-34號信箱　曾玉琴收，收到您的匯票後，我們會以最快的速度將特別篇寄到您的府上，記住！活動期限從即日起至2月28日止，錯過了，您只有含恨了！數量有限！先到先寄，晚到慢寄，沒到沒得寄喔！……來喔！好吃的粿、…蘿粿…菜頭粿…

魔法門外傳

在完成了魔法門III的冒險之後，對魔法門IV的等待可說到了日日倚門、望眼欲穿的程度，可惜仍遲遲不見出片的消息。在下苦守寒窗一年，終於盼得New World Computing公司最新魔法門力作－－魔法門外傳（The Clouds of Xeen）。

拿到原版磁片，當然迫不及待的載入硬碟，只見大包裝的魔法門外傳，解壓後足足吃掉硬碟大約13MB（魔法門III的兩倍多哩！），心想這下可有了搞頭了！馬上在電腦前就定位進入遊戲，不料卻被一腳踢回DOS。

沒想到魔法門外傳記憶體吃得特別兇，除了要有足額的主記憶體外，還要求1024K的EMS。在下的386電腦雖然配備2M的RAM，但是扣掉384K的Shawdow Ram，剩下的再讓EMS模擬程式七折八扣，EMS竟不足1024K！最令人奇怪的是如果用286的電腦，同樣配備用的RAM。由於286不使2M Shawdow Ram的設定，多出來的384K可以讓模擬後的EMS超過1024，可以玩得四平八穩。怪哉！386竟不如286？想當初辛辛苦苦地將286升級為386，如今竟落得如此下場，心中真是五味雜陳。

窮極思變後找出Turbo Ems，將硬碟模擬成足額EMS，效率卻奇差無比，電腦一步當十步走，掛上Norton Cache後雖有改善卻仍不令人滿意。最後只好狠下心換了4M的RAM，才健步如飛的玩起來。

經過一番的折騰，覺得2 MB RAM的電腦有如扶不起的阿斗，叫玩家忙得昏頭轉向的，再加上一些號稱超級強檔的GAME動輒要好幾MB的EMS。在金錢與效率平衡的考量之下，早點換RAM還是挺划算的，畢竟時間就是金錢嘛！

排除萬難進入遊戲後，立刻被開場的畫面所吸引，只見螢幕上一隻火龍見首不見尾，大吼幾聲噴出一團火球，一隻嗡嗡亂飛的蜜蜂燒成灰燼應聲落地，讓人聯想起米高梅電影開場的獅子吼，相當生動有趣。

接下來的畫面也有如電影般精彩，一個法師拿出一份卷軸，雙手一攤，卷軸上浮現了魔法門外傳中的法師Crodo向你介紹故事背景，並介紹其他人物出場作自我介紹。這時除了精彩的動畫外，最令人感動的是魔奇音效卡竟也發出了語音，令人不得不佩服New World Computing的功力與用心程度。在看完整整2分鐘長的開場介紹畫面，不禁讓人覺得好的Game等再久還是值得的。

遊戲進行中，畫面與音效的表現仍維持相當高的水準，沒有一些遊戲開場畫面做得不錯，遊戲內容卻令人不敢領教的虎頭蛇尾毛病。整個遊戲的介面，和魔法門III大致相同，但是動畫與音樂卻有長足的進步，是RPG中難得一見聲光效果俱佳的精品。尤其動畫方面的表現比魔法門III細膩得多，怪物的動作平滑流暢，不像魔法門III給人分隔畫面不連貫且粗糙的感覺。

戰鬥時，每一種怪物都有其獨特的攻擊動作，有的會張開血盆大口向玩家做死亡之吻，有的則冷不防的抽玩家一鞭。遇到玩家的反擊時，有的丟盔棄甲，有的則被打得跌坐在地，各種動作不一而足，唯

相同的是怪物臉上痛苦卻令人好笑的表情。

玩家若使用魔法攻擊，不同的法術還會有不同的動畫效果，例如施展毒氣術時，可以看見敵人籠罩在毒霧之中，渾身染爲綠色；施展冷凍光線時，敵人身上會有水塊凝結的效果，是相當別緻的處理。

音效方面則不像魔法門III中每個人都是啞巴一般，只要玩家有魔奇音效卡，旅店老闆、神殿神官等都開口說話了，其效果讓人懷疑發音卡是做什麼用的？戰鬥時的音效也很出色，怪物的攻擊會配合助威的嘶喊，非常有臨場感。遇到玩家反擊時，則視玩家所裝備的武器而定，招呼到怪物身上，會有不同的聲音，例如使劍時的揮擊聲和使棍時的悶擊聲就頗爲不同。

和魔法門III相同，在魔法門外傳中，所有玩家所控制的隊員肖像在螢幕下方一字排開，其表情變化多端相當有趣。例如：不小心中毒後會露出很「衰」的表情；如果太久沒有休息的話，他們會嘟著嘴跟你嘔氣，其表情簡直可以得金馬獎。

在地下墓穴探險時，只聽得隊員中此起彼落的尖叫聲，外加「小生怕怕」的表情，讓人覺得又好氣又好笑。到雲間探險若忘了施展飄浮術，便成了人肉炸彈從天而降的怪異景象。只見每個隊員有如坐雲霄飛車一般，頭髮直豎，聲嘶力竭，成爲自由落體摔到地面後即昏迷不醒，好笑的程度直叫人「摔」個千遍也不厭倦。

魔法門系列一貫以任務繁多爲特色，和魔法門III比起來，魔法門外傳的任務更是多得令人數不清，往往一接就是十幾個case，不知如何著手。還好有自動筆記的功能，因此重要的訊息不致於丟三忘四。夾雜在許多支線任務中，主線任務較魔法門III較具連貫性，曲折而精彩。

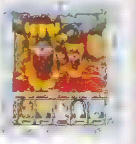
在魔法門外傳中，爲了擊敗魔王Lord Xeen，玩家必須建造一座屬於自己的城堡，才有辦法打敗Lord Xeen，進而參悟第六面次元鏡的祕密。在遊戲過程中，眼見自己的城堡慢慢的蓋起來，所有的謎團的來龍去脈也漸漸水落石出，其令人興奮的程度是筆墨無法形容的。任務中的謎題也比魔法門III要容易的多，大多是有關機關、按鈕的謎題，沒有刻意刁難的文字啞謎（例如「畫夢夢生」之類），細心一點玩家應該可以順利地玩完這個遊戲。

練功升級是魔法門系列的另一特色。以往魔法門系列，爲不喜歡解謎的玩家保留了許多練功升級的空間，例如魔法門III，只要經驗點數和金幣充足的話，即可任意升級，到了最後甚至有升一級要好幾百萬金幣的情形。

魔法門外傳則不然，在一般城鎮的訓練所只能升到15級，在新的城堡蓋好後，最多也只能升到20級而已。不過20級左右已經足夠完成所有任務，雖然升級困難，但是幾乎到處都有增強屬性的泉水、祭壇、雕像，眞可謂「三步一小補，五步一大補」。其地點在自動筆記中也記載得很清楚。整體來說，魔法門外傳比較偏重任務解謎的部份，可以練功升級的空間較小。

另外，在遊戲風格方面，魔法門外傳中比較重大的改變就是沒有以往讀僱兵加入的功能，從頭到尾由六個隊員奮戰到底。至於像魔法門III中一些重要的地下城鑰匙，現在都改放在由玩家自己建造的城堡中。取消僱兵的做法，雖然消弭了以往僱兵坐擁高薪、浪費錢財的情形，不過也減低了玩家一些挖寶的樂趣，到底是好是壞端視個人感受。

魔法門外傳雖然號稱魔法門系列的第四號大作，但是翻遍手冊、磁片、包裝盒都找不到有「魔法門4」的字樣。因此魔法門外傳與其稱爲「魔法門4」，還不如稱之爲「魔法門外傳」，似乎New World Computing打算放棄以數字編號



來爲魔法門系列命名的做法，大概這些老外也了解中國人所謂「富不過三代」的說法吧！

魔法門系列的遊戲界面自第Ⅲ代以來即有很大的改變，到了魔法門外傳，在音效、畫面上又有了改進，整體的表現到了完美的程度，大概魔法門系列的標準界面便如此確立下來了。

爲了讓魔法門系列可大可久，與其使用「第Ｘ代」的字眼，還不如針對劇情的重點來命名，這讓人聯想起SSI公司的龍與地下城系列，它當年也是受歡迎，但是數年如一日，到現在還是那一百零一套介面，不長進的結果，幾乎使其遊戲淪爲「音效爛、畫面差」的代名詞。

話說回來，SSI的RPG系列最大的優點，就是故事前後連貫，劇情精彩而引人入勝，這也正是魔法門系列不足之處。從魔法門Ⅰ到魔法門Ⅲ，由於任務繁多，搞得劇情支離破碎，不知所以然，往往在主線任務不太凸顯的情況下，練功升級成了最主要的任務，造就了許多嗜血、暴力型的玩家。

再看從Ⅰ代到Ⅲ代，每換一代，就是一個全新的世界，沒有一系列的故事來傳承，不像創世紀系列，到了第七代仍是一連貫的故事，與其說它像小說，還不如說是一本歷史故事。這也難怪ORIGIN的老闆要穿起戲服來促銷創世紀系列了。提到RPG自然想到Lord British，其魅力之大，儼然是玩家心中的信仰，試問如此GAME的銷路還會差嗎？

然而魔法門系列也有其獨特的風格，爲了創造出屬於魔法門系列的故事文化傳承，魔法門系列也從「單元劇」的時代走向「連續劇」的時代了，這也是最合乎營利、經濟效益的做法。不過也希望New World Computing不要走上SSI的老路，死守著一套介面不放，而跟不上硬體升級的潮流，站在玩家的立場也不希望有這種事情發生。

總而言之，魔法門外傳無疑地是個好GAME，但是談起玩家的心路歷程，真可謂「千呼萬喚始出來，猶抱琵琶半遮面」，相信玩家們在玩完魔法門外傳後，會發現Lord Xeen只是個嘍嘍而已，真正的魔王（也許又是某個「大」魔王的嘍嘍）在The Dark Side of Xeen等著你。因此，「欲知詳情，待下回分曉！」這樣的廣告詞，在過關畫面顯示得很清楚，更誇張的是在Xeen大陸上處處可見通往Dark Side的金字塔。不知是在下功力太差還是其他原因，竟沒有一處可通行的，完全形同虛設，淪爲廣告看板，這種在遊戲中洗腦的廣告，令人不敢領教。不過也由於金字塔的存在和升級只能到20級左右，不禁令人猜測The Dark Side of Xeen是否只是資料片？亦或是能將魔法門外傳的人物或存檔傳送過來。如此一來，勢必出片日期會大爲縮短，玩家也可以從此過著幸福快樂（沒有睡眠）的日子了！

整體來說，魔法門外傳謎題簡單，非常容易上手，再加上有難易度設定的功能，不管是新手或高竿的玩家，都可以玩得非常愉快。尤其將來若以中文版上市，更是老少咸宜了，不過爲了增加遊戲的耐玩性，中文改版時也許會酌量增加謎題難度，畢竟一個好的遊戲，只花一、兩個星期就玩完是很可惜的。

說到魔法門外傳耐玩的程度，真是會令人夜夜失眠，玩家除了要打敗Lord Xeen之外，還得跟一天24小時奮鬥，不禁令人感嘆如果一天48小時有多好！總之，各位玩家還是養精蓄銳，拭目以待吧！

英雄傳奇III

戰火英雄錄

遊·戲·擬·人

作者

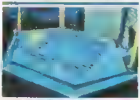
軟體世界發行

SIERRA 公司一直是冒險遊戲的最大王國，相信玩家對於 SIERRA 公司所推出的遊戲應該都是耳熟能詳才是，舉凡國王密使系列、宇宙傳奇系列、幻想空間系列……等等遊戲都曾經是膾炙人口的一些好遊戲。然而在這些遊戲之中，英雄傳奇系列是唯一融合了冒險與角色扮演的一款冒險遊戲，也正因為如此，使得英雄傳奇系列更受到玩家的喜愛。

各種職業提供不同的冒險途徑

英勇的戰士、沈著的魔法師、機智的盜賊，三種迥然不同的人物提供了玩家不同的冒險途徑，這也正是英雄傳奇系列遊戲的最大特點，對於一個擺在眼前的難題，玩家可以嘗試用各種不同的方法去解決，而不必再拘泥在一個特定的答案上面。這一個體貼的設計讓玩家們的思考空間因而更加遼闊。也因為提供了三種不同的角色，玩家可以一玩再玩，而不必擔心會因此而厭倦重複的動作。因為英雄傳奇系列讓玩家感覺每一次都是一次新的冒險，筆者就曾經一再重玩英雄傳奇二代，而且每一次都給筆者不同的感受呢！

戰爭與和平



英雄的一生是拚命的戰鬥

在英雄傳奇II代之中，主角在最終時毀掉了 Ad Avis 的邪惡魔法，及時解決了邪惡的魔法師 Ad Avis，結束了 Ad Avis 邪惡的一生，也帶來了世界的和平(?)。然而在這件事情結束後一個月後，主角卻得到一則可怕的消息— Ad Avis 的屍體一直沒有找到，所以可能沒死（就是滿一千年），而且很有可能正在某一個地方挑起另一場戰爭。而這場戰爭的地點就是主角好友 Rakeesh 的家鄉— TARNA。

美麗的 TARNA 王國

所以主角當然是二話不說的前往 TARNA 幫助找尋問題的答案，以求為 TARNA 再度帶來和平。以上是英雄傳奇III代之中遊戲開頭的前情提要，玩家可以在遊戲中看到更精彩的動畫和解說。在英雄傳奇III遊戲中支援

了 VGA 256 色的畫面，所以比起二代的畫面是精緻得多了。在音樂方面來講當然是遠比二代來得更加突出，但是在三代中因為地點的關係所以玩家可以聽到多種不同風情的音樂。操控方式不用筆者多言，也可以知道是 SIERRA 一貫的滑鼠操控介面。

利用傳送門離開也是 [illegible]NA

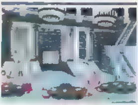
真實的世界

英雄傳奇系列的設計師所設計出來的英雄傳奇系列中的每一個人物都是個別的個體，也因此在英雄傳奇中的每一個人物，都是依照著正常的生活作息在活動。所以玩家在白天可以在廣場上看到活絡的市集，當玩家接近商家時，商家的主人也會主動的招攬客人，玩家甚至可以跟商家來個討價還價一番，而不像其他的遊戲，非得要玩家主動說話或是詢問商家才會有所反應，而且價格絕對一律不二價。而在夜間時到廣場上就可以發現到商家們打烊休息了，這不正像是一個小型的世界呈現在

熱鬧喧嘩的市集

玩家的眼前嗎？

在人物的對話方面，因為是採用選擇式畫面，所以玩家只要針對自己要問的選項去問就可以得到想要的答案了。再則因為可以重覆的選擇選項，所以英文不好的玩家可以慢慢的去發掘隱藏在遊戲訊息中的提示，而不必煩惱會因為跟不上英文速度，或是翻字典的速度不夠快了，玩家大可以悠閒的慢慢看訊息。



異國情調的餐廳

在戰鬥系統方面是採用新英雄傳奇一代的更新介面，使得整個遊戲可以「鼠」在手，樂趣無窮。而戰鬥畫面則回到上代時大型人物畫面，雖然無法看到戰鬥的所有畫面，但是也正因為畫面的拉近使得戰鬥更加逼真、刺激，再搭配上語音上的功能，使得一場一場的戰鬥似乎近在眼前。

會說話的雕像

因為英雄傳奇系列仍然算是一套冒險遊戲，所以雖然它增加了戰鬥，好像有那麼一點角色扮演的味道，但是它畢竟是一套冒險遊戲，玩家主角的屬性只是在進行任務中的一小項影響因素。職業才是決定一切的準則，三種角色，有多種玩法，可說是一舉數得。一般而言戰士是最容易上手的角色，若玩家注重的是機智，那就可以選擇與筆者一樣的魔法師，若是玩家具有冒險的精神，那麼盜賊是上上之選。

[illegible]場面

冒險＋角色扮演

英雄傳奇系列提供的世界是一個真實的世界，在這裡玩家只需用到正確的推理能力，而不必用到天馬行空的想像，這對於那些想玩冒險遊戲卻又擔心本身的想像力不夠的玩家可以說是一件好消息吧！英雄傳奇系列可以同時提供冒險遊戲的解謎趣味以及角色扮演遊戲中殺敵的快感，所以不論是對冒險遊戲玩家或者是角色扮演遊戲玩家而言，都是一套值得收藏的好遊戲哦！

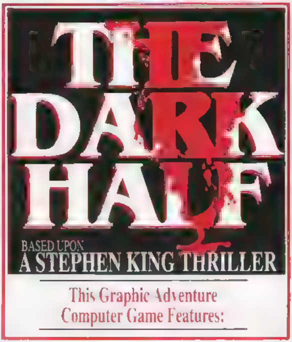
使用法術攻擊怪物

魔胎

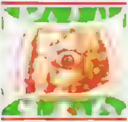
遊·戲·獵·人

軟體世界發行

Stephen King 原著改編



魔胎是由美國著名恐怖小說作家史蒂芬．金（Stephen King）的著作改編而成（據說同時也有電影版本），因此在情節方面就比較紮實。故事內容是說一個名叫 Thad Beaumont 的作家，他有一個非常神秘的雙胞胎兄弟（twin）George Stark。然而，不可思議的是，George 竟然在 Thad 的體內成長，並對 Thad 產生了不良的影響。



在 George 的影響之下，Thad 殺人放火的罪行一一出現（聽起來有點矛盾喔！不過真是這樣，而且這才是恐怖的地方），種種證據皆不利於 Thad，警方一直懷疑他是兇手。在這種情形下，扮演 Thad 的你，只有一面躲警察，一面蒐集線索證明你的清白。當然更重要的，你必須找出邪惡魔胎的秘密，才能夠拯救你的家人，也才能讓 George Stark 永遠長眠地下。

故事開始在墳場裡。你舉辦了一個假葬禮埋了 George Stark 一這個從未謀面的雙胎兄弟。可是離奇的是竟然有東西從空墳墓裡跑出來，[illegible]不巧在墳場外一個記者又被殺了，你拿起他身上的相機後，發現他的座車沾滿了血跡，而且還有疑似兇器的酒瓶。這下可好了，不該碰的東西都碰過了，你迅速變成頭號嫌疑犯，警察甚至到你家訊問，應答不慎還會被抓走，如果到那時可就沒啥搞頭啦！

繪圖技術尚稱水準以上

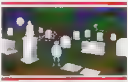
音效方面聽起來幽真實的，例如女人尖叫、汽車發動聲等，連 PC 喇叭都能清晰分辨。繪圖方面就有不同的水準呈現。一般說來，大的場景呈現（城鎮全景、居家周圍景觀）都相當優秀，讓玩者有一種心曠神怡的感覺；但是在人物對話的特寫鏡頭時，就顯得有些粗糙。

就像其他同類型的遊戲，對話（Talk to）也是魔胎的動作之一，不過設計上仍有需要改進之處，主要在於對答的選擇沒有建立一個完整的網路，問題數量也不夠多，玩者經常問了一個問題後，就沒有別的問題可問而對答就結束了，讓人感覺護悶氣的，好像遊戲中的人們都很冷漠似的。

操作界面有待改進

就操作界面而言，魔胎較類似火星大懸案及亞特蘭提斯之謎，不過卻沒有它們那麼方便。

首先，魔胎將螢幕下方指令區設計成一台打字機，所有的指令都模仿成打字機的按鍵的形式，而訊息出現的方式就像從打字機上印出來的，這種設計算是蠻有創意的。但美中不足的是，魔胎的指令太多了（有十三個，一些如 Walk to、Search 等其實並無必要），使每一個按鍵鈕都變得很小，滑鼠不易指定，甚至指定了卻沒有回應。



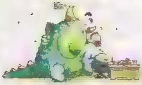
另一個較麻煩的是『一個命令一個動作』。主角每一個動作都必須先按指令鍵再選擇目標。同時，經選擇過的指

令，除非是再選擇其他指令，否則是無法取消的，因此常造成操作上的不便。像亞特蘭提斯之謎，當游標指到一些物體時，指令區會自動顯示我們對於這個物體可以使用的動作，此時我們直接按滑鼠鍵就可行動，不必再去指令區重新選擇，可以說非常方便。

玩魔胎這類型的遊戲時，有一點十分重要：螢幕上每一件東西都應該確實檢查，因為這些東西很可能是過關的關鍵，或者有些東西可以先帶在身上，等到以後的場合再拿出來使用。對此而言，玩者所遇到最大的困擾就是百密一疏，僅僅因為背景畫面，造成在前面某個場景可能沒有發現某樣東西，結果這一關就過不去了。

亞特蘭提斯之謎等遊戲都提供了一項蠻貼心的設計：當游標指到一些物體時，就會自動顯示它的名稱，這樣玩者就不會因疏忽某樣物品而浪費遊戲進行時間。可惜魔胎並未提供這樣的功能，除非你先選擇"Look"指令，然後對整個畫面進行地毯式的掃描，幸運的話可以發現該發現的東西，不幸的話，對於一些超級小的東西也只有認栽了。

或許是因為原設計公司經驗不足的關係，使得魔胎有些許技術上的缺點，不過就故事架構及所呈現的詭異氣氛而言，魔胎是相當成功的，值得大家嘗試。



全球爭霸戰

遊・戲・獵・人

第三波發行

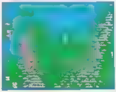
作者 Dr. JJ.

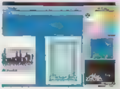
對策略遊戲迷來說，這一陣子可真是黃金歲月。首先有一堆國產的"三國志"模式古裝文戲連續劇，次有現代寫實戰場模擬系列（如韓戰、中東戰爭），再來有未來戰棋幻想系列（如鋼彈帝國、狂島浴血）。另外還有鐵路A計劃，烽火狂UTOPIA風雲霸主，以及全球效應，實在有夠多。不甘寂後地，MICROPROSE也出了兩個不容錯過的Game，一是雄踞排行榜冠軍很久很久的CIVILIZATION。（咦？我今年三月開始沈迷其中，怎麼市面上還買不到？）另一是全球爭霸戰。今天就讓我們看看這個剛出爐（國外也是），燙手不已的全球爭霸戰。

全球爭霸戰是個最多可供四位玩家共同廝殺的戰棋遊戲。傳統上，策略遊戲的基本條件就是規則清晰、架構嚴謹、強弱分明、勝負立判。我想沒有一位策略玩家會喜歡看到可以幹掉一架坦克的超級藍波步兵，或是日行千里的綠留香級巨型加農炮。這種本質使得玩家在遊戲進行中大都死瞪著臉緊盯螢幕，心裡反覆盤算各種陰險詭計欲置敵人於死地，一個不小心疏忽了，就嘴裡拚命咒罵「你這該死的電腦……」，接著暗叫「好險！幸好老子洞燭機先，事先有SAVE！」很多策略遊戲考慮到這種嚴肅的本質，於是在設計時加了一點小幽默，像CIVILIZATION就消遣了金庸，但從來沒有一個遊戲像全球爭霸戰這樣一直讓你大笑。

全球爭霸戰在兩個地方下了功夫表現它的幽默—遊戲手冊和隨機事件。首先，它的遊戲手冊絕對值得一看，不但編排用心且文辭極盡幽默，翻譯應是高人所為，惟仍有幾個小缺失。此手冊應可進入手冊排行榜殿堂，留名青史。另外，在遊戲進行中，每隔五回合便有所謂隨機事件發生，對這些隨機事件「噱」，我是又愛它的幽默，又怕它的戰場效應。舉個例子來說，你能想像什麼是「戰壕熱」、「敵臭巡禮」、「腳臭復仇」的原因和下場嗎？

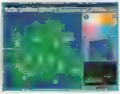
其實撇開它的幽默層面不談，全球爭霸戰不管從哪一方面看都是一個自成一格，完整無缺的戰略遊戲。稱其為「戰略」而非「戰術」，是根據其遊戲性質所定出，我不擬在這些字眼上打轉，這樣說好了，在全球爭霸戰你是三軍總



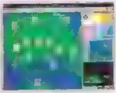


令，而非軍、師、旅長，OK？

下面再來談談此遊戲的一些特性：



1. 全球爭霸戰在 INSTALL 和 PLAY 時會自動偵測你 PC 的裝備。所提供的內容總共才一張 1.2MB 磁片，保證會讓你懷疑其它要吃掉十幾 MB 的遊戲是不是有問題。另外，它可以在 286 上跑得很好耶！（想到作者還在使用 286 而主編發專就問我「何時換機？」，唉……）
2. 此 Game 號稱是有史以來可多機直接連機的第一家，（就是說直接拉線不經 MODEM 啦！）但也可經由 MODEM 連線。這樣可以讓玩家邊玩邊聊，臨場效果絕佳，保證老友相向，嘲弄譏諷之事隨時發生，至於拳打手上老鼠，腳踢胸前鍵盤之事亦所在多有。



3. 此 Game 只需一個 Mouse 即可全程控制遊戲進行，非常方便，其 Mouse 的操作法有 5 大指法，可必須熟記。它的密碼保護只在 Install 的時候用到，對大夥眼睛大有助益。（大概作者意識到此 Game 在設計時各 ICON 已經過小了，對玩家的眼睛負擔已很大，若再搞個

三國演義式的密碼表，嘿嘿嘿，小心夜路不要獨行……。）
4. 地圖是由隨機亂數所決定，玩家只需在 CONFIGURE 時決定自己喜歡的 " OPTION " 即可。當然電腦也有一些預先設定好 OPTION 的遊戲，像 EYE SEA EWE（I See You），但地圖還是隨機的。對剛接觸本遊戲的玩家，建議你要從全視野開始，如此可了解電腦的習性。國家最好高揹點，如此較容易買到各式武器。當然自己做將軍享受特權而讓電腦做下士，也是一個很"合理"的初學者入門捷徑。
5. 難度分三級：將軍、中校、下士，電腦不會作弊（起碼沒被我捉到）。人工智慧中等，當

然比不上善導人腦。部隊有 8 種，各具特色，攻防規則簡單，手冊有詳細說明。土地建設城市開發功能很單純，有和沒有差不多。（這可是全球「爭霸戰」，不是十大建設）。

這陣子電腦遊戲好像愈來愈重視聲光效果，好像沒有"精彩圖畫"和"奇幻音效"就不是好 Game 了。某些遊戲評論甚至在打分數時，圖畫加音效就佔了將近一半的分數。真奇怪，這些人乾脆當 LD 的評論家好了。全球爭霸戰在這麼一個風潮裡，可以說是一股清流，個人尚認可另一股清流—MIND CRAFT 的 MAGIC CANDLE 2。對於和我有相同 286 堅持的玩家（不管堅持原因如何），或是 386、486、Pentium 的玩家們，歡迎你隨時撥個電話給我的電腦。咦？電話響了一關戰去了！

遊·戲·獵·人

第三波發行

根據維京人的傳說，人類是在眾神之王 Odin 和另兩位神祇在散步時突發奇想創造出來的，為了安置這些〝植物〞，又造了地球。剛開始時 Odin 對這些人類的一舉一動感到新奇，但是在過了一段時間後眾神對人類漸漸地不感興趣了，於是諸神再也不到地球來了，地球因此進入了黑暗時期。而黑暗之神 Loki 也沒有閒著，正悄悄地進行他的陰謀。

有一天，他把眾神催眠了，而且也順手把三樣神器：Odin's Sword、Frey's Spear、Thor's Hammer 帶走，眾神在醒過來之後，發現三樣神器被 Loki 帶往地球藏起來了，但是因為神到了地球時死亡不再是不可能發生的事，所以 Thor 選中了一個處女產下一子，也就是玩家所扮演的維京勇士--漢達爾（ Heimdall ）來完成這個任務。

在拿到這個遊戲時，完全看不出這遊戲所使用的介面，無論是戰鬥、行動操作控制介面，從封面及說明書只能得到少許相關的解說，說實在的，除非看過遊戲內容，否則，理性的消費者不應該貿然買下這種遊戲。

在進入遊戲之後，頭一件事便是決定主角的屬性。這個決定屬性的手續是由三個小遊戲來決定的，第一個是投擲斧頭來測試準確度，第二個是抓山豬，第三個是在船上拿取一袋金子。這三個小測驗需要點點技巧，只要重來幾次就可輕而易舉得到好成績，不過必須要跳回 Dos 再進入備詢密碼才能再重新測驗。如果成績愈好，在接下來的選擇同伴時可以有較多人可供選擇；同樣的，成績愈好，才會有好的人才可以受主角徵召。

同伴的職業大致有戰士、野蠻人、鐵匠、巫師、藥草〝仙〞……等。職業對遊戲的完成並無太大的關係，共可選擇五個伙伴成為六人小組。接之而來的是一張海圖，右邊有兩個指令欄，一個是狀態表示欄，另一個是航行指令欄，我選擇了最近的島嶼開始冒險登陸之後，才知道這遊戲介面的行動是採用類似幻影法師（ Shadow Sorcerer ）立體俯視的方式，但是主角的移動雖不似龜爬，卻也比烏龜快不了多少，而且移動時不論用滑鼠或鍵盤都不太容易上手，而且遊戲是以全畫面顯示，使得迷宮中的一個房間大了許多，導致在行走上花費較多時間。

另外建議各位玩家在看到了陷阱時，最好離它遠些，因為有時經過它的旁邊也會掉進去。如果裏面有美女特教，那

還好，要是佈滿了竹槍、釘床，那可就不妙了。

在戰鬥方面，操作程序也變簡單的，但是卻也存在著一些不太合理的地方：第一，不論是用何種輸入方式，滑鼠、鍵盤、搖桿，都要移動游標到攻擊防禦等指令欄，再按決定鈕才能施行指令。而攻擊和防禦的指令分處畫面的兩端，用滑鼠還好，用鍵盤和搖桿的玩家在移動游標上花的時間可能比較多，在此時玩家們最好記得"攻擊就是最好的防禦"這句格言。

第二，如果要攻擊，無論是使用武器、魔法卷軸或特殊物品，都要用游標敲定要用的物品來裝備，再用攻擊或使用魔法等指令，所以手腳"卡"慢的玩家可能還在找要用的武器時就被人砍死了。第三，如果戰鬥中可使用的武器、魔法卷軸或物品超過六項時，就要藉助"捲動"的指令來選擇所需要的東西。另外，怪物的種類並沒有很多，且強度無法得知，這是玩家要注意的一點。

說明書上也缺少了一個重要部份，那就是魔法。說明書上只列了三種魔法，一為戰鬥用，一為平時用，另一為兩種時機都可以用。這個說明方式讓人覺得未免太草率了，對於有那幾種效力的魔法隻字未提，可能說明書作者認為由玩家自己發掘會更有趣吧？另外有一些符文（Rune），與創世紀的符文屬同系，在說明書上同樣地沒有提及，這些Rune通常附在道具、武器、卷軸上，具有特殊效力，如果要知道效果，就要用了才會有可能知道。

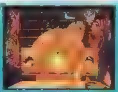
魔法卷軸中的戰鬥用魔法其實在戰鬥中並不太有用。因為用武器攻擊便已綽綽有餘了，除非隊員都是"知識份子"，所以一些攻擊魔法和攻擊輔助魔法應可列為丟棄物品時的第一順位，而一些效用未知的魔法則要隨身攜帶，也許可能對你有很大的助益。

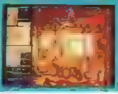
遊戲本身偏向冒險類型，解除機關、搜集寶物，由會話得到的情報很少。玩家需要的是一顆好奇的心，四處逛逛，多用偵測秘門或在奇特的地點使用未知效用的魔法看看，將會有許多饋人驚奇的發現，而屬性的增加主要是靠喝藥劑，而效用則由藥劑中所含的符文（Rune）來決定。而如同上面所提到的每一個Rune所具有的效力，要喝了才知道。而這遊戲最吸引人的地方就是在發揮玩家的想像力去解決問題，關聯的難度算是適中，這是非常不錯的地方。道具欄可放的東西太少也是遊戲中的一個瑕疵，而且重要寶物也可丟掉，所以當玩家們的道具欄滿載的時候，痛苦的抉擇就降臨了。事實上，造成這個結果的主因是遊戲的作者將魔法改以用魔法卷軸代替，玩家們的魔法師（不如叫知識份子）並不會魔法，而是會使用卷軸。為什麼道具欄會不夠用？原因無他，就是要攜帶這些卷軸，因為在解除機關的方法中，用卷軸佔了大部份，而玩家們又不知在接下來的這個島上會遇到什麼機關，所以多少帶一些也不知道用不用得到的卷軸，道具欄的空間也因而被吃光了，而且一次只有三個伙伴能上島探險，也是另一個原因。

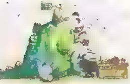
另外，要提及的另一個Bug是當玩家道具欄滿載時，拿取寶箱的東西會有訊息告訴你，東西無法再拿了，而寶箱內的東西並不會因此而消失。如果在戰鬥後怪物送你東西時遇到這種情況，玩家運氣可沒那麼好了。結果通常是這些怪物送的東西會被丟棄，毫無選擇的餘地。所以，玩家們必須常留二、三個空欄位來預備裝這些東西。有些小島的深處也有一些商店，裏面賣的東西，尤其是鑰匙，能買則儘量買，不過有的東西要回到船上再重新前往商店才能再買到，而不要的東西如多餘的武器，就在這些商店換些錢吧。

再來就是聲光效果了，圖形說實在的並不特別精緻，色彩偏向土黃色系，而且較單調，還符合維京人粗獷的風格。不過在一些場景上表現得還不錯，而音樂方面就讓我們省略吧，因為筆者只有在標題畫面才聽到一段音樂，音效卡幾乎在此無用武之地。

由以上可以得知，維京勇士這個遊戲諸多的小瑕疵掩蓋了這個遊戲探索冒險的樂趣，如果玩家對於上述的小缺點不介意，倒是可以享受這個如同福爾摩斯探辦案般需要處處留意，破解重重機關的遊戲。







遊·戲·獵·人

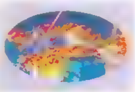
電腦休閒世界發行

邪神傳說

作者 Donnell

第一次玩到由電腦遊戲世界八月號雜誌所贈送的邪神傳說試玩版時，就有很強烈的感覺，這是俠影記的翻版嘛！不錯，邪神傳說的確是建築在俠影記的架構上，然而這並不表示前者就只是個抄襲遊戲，而沒什麼可看之處了。類似這種情況同樣也發生在Origin公司的洪荒帝國與火星之旅，以及New World Computing 公司的魔法門外傳上。以上的二個遊戲都證明了襲用舊遊戲並不表示不能有所突破，反而能藉由舊遊戲架構的改良，而作更高級的突破，讓新遊戲別有一番新氣象、新感受。

邪神傳說的故事背景完全不同於俠影記，它將鏡頭拉到了無止境的未來，在充滿幻想和浪漫的舞台上，衍生一場既非正、亦非邪的超時空大戰。故事的主角是一個既無滿腔正義感；也無滿懷使命感的鄉家小男孩，在故事的刻意安排下臨時被逼迫朝著非他心甘情願的路線發展，在某些時候甚至看得到他逃避的鏡頭。不過，誰叫他是這個故事的主角呢！在玩者的操縱下，他仍是要克服重重的難關，完成設計者所安排的各項任務。



故事的發展要由五百年前說起。五百年前的“夢幻星雲”戰火連連，野心的好戰民族－“天蠍帝國”四處征戰，幾乎將整個夢幻星雲翻了過來，而該星雲的另一強勢王國－“天馬帝國”因不願屈服在惡勢力欺凌下，挺身為夢幻星雲而戰，然而，卻不幸慘遭天蠍帝國的武力鎮壓而被消滅。雖然後來天蠍帝國也遭正義的銀河聯盟軍所消滅，但天馬帝國的復興卻也暫時是不可能的，只有留待後人來努力完成了。

五百年後，一個神秘的教派忽然在大陸上迅速地成長了起來，藉由一神秘的測試儀式發掘他們所謂的聖者。你原本只是一個身世成謎的孤兒，在誤打誤撞中竟發現你也可以通過測試而成了他們第六位聖者，這下子才引發你挖掘身世之謎的一連串動作，最後你終於知道，你是天馬帝國僅存的一位王子，由此開始，你需為復興天馬帝國而戰……

由以上看來，這個故事的說服力其實還蠻高的，然而在整個遊戲中卻到處都可看到“陳則孝式”的“幽默”對白，對某些玩家來說，似乎又是大加韃伐的時候了。因為在俠影記時就有許多玩家對俠片中那種不中不西、不今不古的對話非常感冒，到了這個故事稍有說服力的遊戲裡卻仍帶著那種莫名其妙的對話，未免大大降低了遊戲的品味。但相對的也有許多玩家非常欣賞這種不刻板嚴肅的俏皮對話。其實

遊戲不外乎爲了讓人放鬆心情，看久了課題嚴肅的正經遊戲後，不妨來個輕鬆小品調劑一下不也很好嗎？套句廣告術語：「輕鬆一下嘛！」

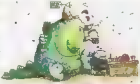
撇開影片中那些可有可無的對白後，遊戲似乎不用做到什麼筆記，和日本的許多動作RPG一樣，故事採單線發展，無須複雜記憶就可一路過關斬將，甚至連遊戲圖形結構都有人覺得和日本某電視遊樂器的某動作RPG相似。但遊戲是人寫出來的，怎麼變化全看設計者的巧思，故事內容與可玩的價值那才是重要的。玩家所希望的不就是能否從這個遊戲得到成就感或其它什麼的嗎？

然而光是有故事性仍是不足以形成一個好遊戲，在圖形、音效的各種因素配合下，玩家才會真正對這個遊戲產生認同，而邪神傳說的音效及圖形平平，無較爲突破的特色，最大的特點是片頭的語音，請了專業的配音員錄製而成。另外遊戲進行中的背景音樂雖耐聽性不強，但卻以配合各個場景而有不同曲子取勝；遊戲地圖過於龐大，往往很容易使人迷路；地下迷宮機關非常複雜，沒耐心的玩家是玩不下去的，尤其面對五連環、七連環、九連環的謎題時，恐怕沒有人能不罵上幾句的。這些的特點（或優或缺）組合成了邪神傳說這個遊戲，好壞與否全看各人論定，筆者不願也不夠格爲其定位。

看完邪神傳說後，筆者心裡不免有一些感觸，那就是中文遊戲發展至今，似乎尚未能看到一個如創世紀一般的經典作品，就算未能如前者般的登峰造極，但至少也能搬上台面吧！國內市場似乎還有一種現象，那就是好的程式設計師遇不到好的劇本，或是好的劇本遇不到識貨的伯樂，結果就顯得國人的產品沒什麼水準。

金磁片獎頒發至今，拔擢了許多優秀的人才，但始終未能有真正契合中國文化的遊戲出現，設計師的水準似乎仍停留在抄襲與模仿的階段，這就是因爲未能有好的劇本出現的關係。如果另外能有一個獎項或比賽來拔擢優秀的遊戲劇本，那或許能帶動國內遊戲水準的提升。

總而言之，一個遊戲的成功與否，並不再只看程式設計師的功力如何來論定，一定要是團體的多方面配合才行，劇本也好、程式也好，更不可忘了美工也是非常重要的一環，在各方面水準都提升後，才能真正寫出一套成功的超級作品。



遊·戲·獵·人

電腦休閒世界發行

喜愛創世紀系列和魔法門系列遊戲的玩家們，一定都對遊戲的中古世紀場景非常熟悉，然而RPG的遊戲一定都得發生在中古世紀嗎？一成不變的場景和大同小異的情節，是否意謂著該是玩家換換口味的時候了？這時GREMLIN公司打破RPG遊戲的一貫模式，推出了一個試圖改變玩家口味的科幻式角色扮演遊戲－宇宙終結者。

既名之爲"宇宙"想必大家都已猜到，故事是發生在外太空的太空船上，事實的確如此。故事的背景是發生在距離地球14億萬光年遠的宇宙中，主角在一次太空探測中發生意外，太空船嚴重受損，無法平安返回地球，在此情況下唯一的方法就是求助於他人。於是我們的主角就利用電腦發出求救訊號並設定大範圍的搜索，而自己則進入低溫保存箱中作漫長的等待。就這麼等啊等的，終於在七年後發現了"一群"太空船，他們是太空探測艦隊，不幸的是他們也在一次探測中遭到意外，不僅太空船受損，而且還造成低溫保存箱中的生物標本逃脫，並奪得太空船的控制權。雖然如此，但因爲這些探測艦隊上的設備都是你需要的，所以你只好勇往直前了。幸運的是，太空船受損得並不嚴重，只要完成幾個動作即可。難對付的是那些生物和背叛者，他們隨時都會要你的命，最好自己小心一點。

講完了故事的背景之後，是該談談劇情內容了。前面曾提到過這是個科幻式的角色扮

演遊戲，既爲科幻，若出現劍、魔法……之類的物品不讓人笑掉大牙，所以遊戲完全是以手槍、雷射槍等高科技產品與槍彈的作戰，無投機取巧之嫌，再加上通行卡

你逐區探險完成任務。宇宙終結者與中古世紀時的 RPG 玩法不同，玩慣了時下一般 RPG 遊戲的老玩家們，最好以全新的心情對待它，不然你會玩不下去的。

在遊戲的內容方面，主要是要完成三個任務，即將備用能量送至動力室，並將禁制線放回艦橋上，最後即是要修復船上的控制系統。每當完成一個船上的任務後，訊息欄會立刻出現回到艦橋的訊息，此刻只要你回到艦橋上，就會被傳

送至另一艘船繼續動作，這種類似智育遊戲的過關方式，相當的與衆不同，可能是 RPG 遊戲的另一創舉吧！

雖然整個遊戲的內容上似乎太過單調了，不過明確的任務對新手而言，應是一大福音，不會造成遊戲玩完卻仍不知所以然的困擾。話雖如此，但是每次都做相同的動作，再加上類似的畫面，對玩家來說等於是酷刑，根本就失去了探險的樂趣，耐心不夠的玩家可能第一關玩完，就跟這遊戲說拜拜！這點需要多多改進才

是。

在遊戲的畫面上，因為是在太空船中，所以只把不同功能的艙房做一區分，算算差不多有十來個，再加上其它特定的畫面也才二十幾個，對遊戲而言似乎少了一點。最大不同的是你的敵人，有三、四十種之多，讓你在奮力殺敵之餘還可看看他們的英姿。

在背景音樂方面，除了片頭與讀取的音效外，幾乎都是安靜無聲的，只有在做射擊、裝填、製造或其它特殊動作時才有音效，還好這些音效都很逼眞，不然就得戴上耳機自己配樂了。不過有一點我很懷疑，有一些應該是我的隊友，可是並沒有讓我表明的機會，因為每次一遇到他們就會立刻遭到攻擊，只好見人就

殺，我想這可能是因為無交談功能的緣故。

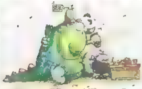
最後再來談談控制方式，在試過鍵盤、搖桿及滑鼠後，還是覺得滑鼠最好用，因為當我試著用鍵盤及搖桿來操作時，差點沒被氣死，不僅動作慢得可以，而且游標在移動時就

像喝醉酒的人，左搖右晃地太難指揮了，想想還是用滑鼠好，簡單方便、迅速流暢。這點值得設計師們好好地反省，既然提供不同的控制方式，就得讓不同配備的玩家們都能輕鬆的玩，否則根本沒這必要。不過這遊戲還是有親切的一面，如以圖形化的控制指令，代替複雜的鍵盤輸入方式，相較之下覺得控制方法還是頗為容易的。不過每次在攻擊時都會懷疑，不曉得是敵人的韌性

太強？還是我的槍法太差？每次總是要射個十來次才能將敵人殺死，而此時我也傷得差不多了，沒有三、兩下功夫還眞過不了關。

總之，每個遊戲都有其特色，遊戲的好壞全憑玩者的主

觀看法。就像宇宙終結者這個遊戲對我而言，就是個蠻不錯、蠻好玩的遊戲，因為我每次玩，每次都有新的發現、新的體驗，這些都是無法言喻的，只有靠有心人去發掘了。衷心希望所有的玩家們，既然擁有遊戲就不要輕易將它打發掉，否則就太可惜了。



影之獄

和大部份的角色扮演遊戲一樣，影之獄（Shadowlands）同樣也有個"世紀大魔頭"侵擾著某個世界。故事發生在一個被稱做"克拉諾斯"（Koranos）的王國。一開始，王國被黑暗霸主的軍隊消滅了，負有重振家國重任的王子逃了出來，但當他逃到"影獄"（Shadowlands）時卻被霸主的黑暗騎士追上而慘遭殺害。王子雖然不幸死了，但他充滿怨恨與復仇，期的靈魂卻不願散去，徘徊在影獄邊緣，找尋滿懷正義與勇氣的勇者隊伍，幫助他深入影獄之中，找回遺骸。並且還要除掉黑暗霸主，將遺骸放到黑暗霸主神殿中的復活祭壇上重生，如此就可幫王子完成復國的心願，而得到豐厚大的報酬。

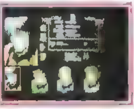
打從封盒的圖片看來，就不免要引起玩者的好奇心，你心裡一定會問：「這是日本的遊戲嗎？」因爲封盒和片頭的圖案實在太有日本卡通人物的影子。就連遊戲中四位主角的肖像都東洋味十足，然而它卻是一個純歐洲的遊戲公司所發行的！

閒話少說，還是讓我們來看看這個遊戲的內容吧！在遊戲一開始時，玩者可自行創造人物或直接使用原先就設定好的隊伍來進行遊戲。在人物創造部份，首先我們可根據職業需要而選出較適當的屬性配置，再來，如果你不滿意原先主角的長相，你也可以依頭髮、眼睛、鼻子和嘴巴等四個部位加以更換調整，直到你滿意爲止，待確定好你的人物

後，你就可進行遊戲了。

影之獄採最近流行的3D俯視畫面進行遊戲，而且是全螢幕。遊戲從頭到尾只要一隻滑鼠就可全盤操作。除遊戲中所碰到的文字訊息外，其它都是以圖形顯示，在畫面下方四個角落有四位主角的代表人形框。在人形框的左手按下滑鼠左鍵表示拿取（撿拾）物品；右手則表示使用手上物品；左右手一起表示丟掉；左腳表示單獨行動，右腳表示全體跟著一起行動；而在代表人形框的位置按下滑鼠右鍵，則進入人物狀況欄，在人物狀況欄下可進行吃、喝、休息等動作，也可在此查看物品的資料。每一物品都有重量，而身上所攜帶物品的總重量影響到人物精力消耗的快慢，拿的越重消耗

的越快，精力消耗完後，生命值就開始降低，若再不丟棄一些物品的話，人物就危險了。

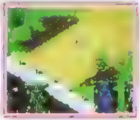


另外，如果物品上還有所謂“魔力（Magic Force）”的話，還能提供另一項功能：可以用物品上的魔力來提升精力，但相對的物品的攻擊力或其它作用就減低了。當然，吃東西及睡眠也可恢復精力，但精力為零時是無法入睡的。

而相同於精力的補充的是水分的補充，這點是蠻討厭的，而這也是一味要求遊戲擬真的後遺症。在一切都講求真實性的設計理念下，遊戲人物再也不是可不吃不喝就有力氣打仗的超級怪物，因此玩者必須每天不厭其煩地餵食手下的這些“英雄”人物。在擬實時間的設計之下，一不小心，人物就會餓過頭或渴過頭了。這是好是壞，就見仁見智了。

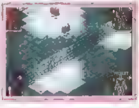
隊伍的移動方式很簡單，首先先指定好誰帶隊（在帶隊者右腳按下滑鼠左鍵），接著將游標移到想要到達的地方按下左鍵，人物會自行走到該處，當然也可自行作移動而不作團體移動。另外，還可在人物檢視欄裡選擇隊形或設計隊形，甚至可分成兩隊分別進行探索的工作（有些場合需要分開處理），這點設計倒還創新的。不過本遊戲的AI不夠高，常常有被樹叢擋路就過不去的情形出現，未免有點美中不足。

戰鬥方式也蠻特別的，不是一次隊中四人一起參加戰鬥，而是依你下達的指令，一個一個地加入戰鬥，也可以一些人戰鬥，另一些人不戰鬥。這種即時戰鬥模式說真的才算是真正的即時模式，只是也未免太累了。首先將武器拿在手中（拿別的東西也能打架，但沒什麼攻擊力罷了），在右手處按一下滑鼠左鍵，再移動滑鼠到敵人的“影子”處按下滑鼠鍵，人物就自動往怪物身上“招呼”了。



遊戲進行中，大部份的時間都必須在地下城裡探險，在未找到魔法書之前是無法施法的。因此在冒險初期，火把就成了相當重要的東西，地下城牆上的火把都可以拿來用，但一次用一支就夠了，其它的先乖乖留在身上備用。用完的火把也別輕易丟棄，因為在這個遊戲的地下城裡，有許多陷阱機關的設計，例如有些地板需用重物壓著才能啟動開關將門打開，這時那些用盡的火把就派上用場了。

感覺上雖然影之蠱採用了許多創新的操作介面，但是有些地方就是因為設計太過俱實，而造成玩家操作上的麻煩。例如現在的人物手上原本拿著一把劍，而你這時要他去撿一項物品，撿完後，手上就變成該項物品，到了戰鬥時又必須將手上的劍再切換回來，不是挺麻煩的嗎？另外，除了



行動上有分集體與個別模式外，其他像喝水，打鬥就必須一個一個下命令，剛開始覺得很有真實感，但玩久後就覺得很麻煩了，如果設計改成可個別或集體動作兩個選擇，會比較好操作些。而還有一點要提的是，隊員與隊員之間交換物品的設計很不親切，例如說要從A的背包拿個物品給B，那麼首先B手上不能拿東西，再打開A的人物檢視狀況圖，將背包裡要傳的物品拿到B的手上，再按出B的檢視畫面，將物品從B的手裡拿到背包裡，才算完成。每次為了傳個物品，就要反反覆覆地選擇放置，真是太累了！

整體說來，影之蠱的故事架構雖簡單，但它卻提供了一些新式的介面，英文訊息也不多，很適合中下程度的RPG玩者，但其背景音樂在片頭出現後，就一直不見下文，只剩一些特殊音效，未免又減低了這個遊戲的可玩性囉！

遊·戲·獵·人

大宇資訊發行

Street Fighter 從 I 到 II、II 甚至修改的版本（如氣功快打等），均是風靡至今的大型電玩，玩家莫不沈迷於其中，想盡辦法要打倒那四大天王，其瘋狂之情況，只要你一踏入遊樂場便可感受其威力。

在 PC Game 上，也出過了不少此類的 Game，如早期大宇的威，及長龍的格鬥風雲，但除了威做得較好外，（在三年前有如此功力已算上上之作了），其餘眞是令人……。直到了前些日子，玩了激鬥戰士，才覺得總算有個像樣的格鬥遊戲了。

激鬥戰士是由大宇公司所出品，爲什麼說它是個不錯的 Game，我們分成數項來看

1 動作流暢度：這是格鬥遊戲之最重要一項，早期快打旋風因其動作太快，而格鬥風雲則有滯留感而令人詬病，但激鬥戰士則不會有這種現象，其動作均流暢不已。

2 畫面處理：在激鬥戰士中，其畫面就令人覺得平凡了些，人物也較小，背景畫面令人感到設計“沒什麼”（並不是很“爛”，但總覺得可以更好），但前景和人物介紹的動畫眞的很棒。

3 音樂和音效：音樂聽來還好，若有 Sound Blaster 的話，還可聽到音效，是由 Ad Lib 所聽不到的。

4. 操作介面：激鬥戰士可用搖桿、鍵盤及大宇開發的搖桿，但筆者覺得大宇搖桿和鍵盤較好用，因其發出秘招並非如說明書所寫要同時按，而是依序按，如要發氣功則 ↓ + ← + Ctrl，所以鍵盤便成最好選擇。但初玩者必定會發不出秘招，因其所按 鍵之快慢必須快且間隔相似，倒不如用某鍵來替代的好用。

5 招式方面：每位角色都有其特別招式，而且其畫面除各不相同外，做得蠻漂亮的，這是很令人欣賞的 點。

6 其他：激鬥戰士中，玩家可扮演八種不同的角色，而與其對戰者，並非由電腦來決定，是由玩家自己選擇，所以玩家熟習每位角色的特 應可輕易得勝。

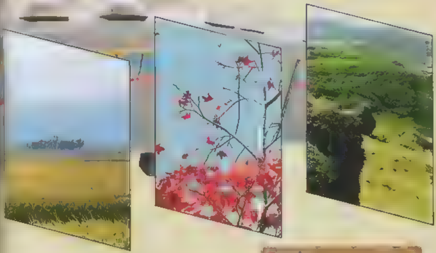
由上述可知，整個遊戲最令人感到滿意的是動作流暢，招式還算好使用，但這類的遊戲原本就偏重這兩點，所以激鬥戰士在所有的格鬥遊戲中，應可算是目前最好的一個。

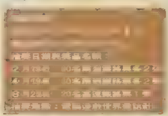
但此 Game 有一點令人不服的是，不管你如何熟悉每位角色的特性，還是會被打敗，而且後面三位“老大”未免太厲害了些，眞會令人……，玩家們千萬別因此敲壞了你心愛的 KeyBoard 哦！

請勿購買電腦遊戲世界

南迴親蜜雙人遊
鐵路A計劃
獨家代理發行
PUBLISHED BY
CREATED BY
ARTDINK

一人中獎雙人遊





Maxis公司繼 模擬城市 、模擬地球 模擬螞蟻 後又 超級模擬鉅作！

邪神復活
聖者復國

遊戲首五千套贈送大型精美
五彩寶石
遊戲首壹萬套贈送精美五色
寶石。

天鐵帝國在波羅獨裁的欽達武帝統轄下，展開征服宇宙的「淨滅計畫」。天馬帝國為了維護和平而與天鐵帝國展開大戰，不料天馬帝國不敵天鐵帝國的強大武器而慘遭滅國。
五百年後，光復天馬帝國的神聖任務就靠你去完成了。

遊戲特色

「聖戰」模式的動作角色扮演遊戲，專業錄音之語音效果，帶給你新的震撼。
精美「英雄記」之遊戲畫面，操作簡單，動作流暢。
八個廣大的世界，外加五座複雜無比的地下迷宮，保證讓你玩得不亦樂乎。
考驗智慧與毅力的謎題，挑戰你的智商。
獨立關卡遊戲，可舒解玩遊戲時的緊張氣氛。

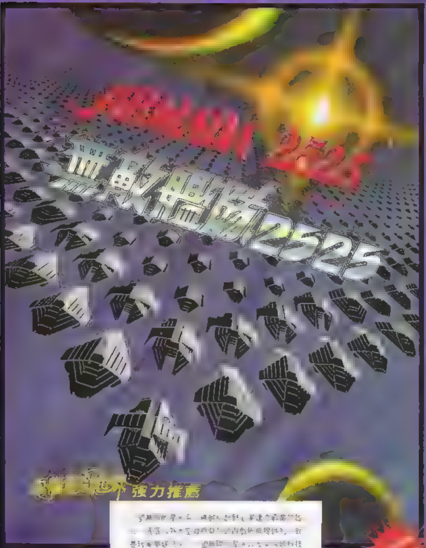
機　　種	IBM PC AT (相容機)
記 憶 體	640K
顯　　示	EGA/VGA
操　　作	鍵盤
音　　效	PC喇叭、魔奇音效卡、聲霸卡
片　　數	3.5" 1.44M，1片
售　　價	NT$400

(C) 1992 Asia Recording Co
(P) 1992 Game-World International Corp All Rights Reserved
IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc
著作權法保護之軟體，圖文非經本公司許可，不得拷貝、轉載

電腦休閒世界

Harpoon
的海空協同作戰之海戰模擬遊戲，
緊張的戰鬥感。
海戰雄風
獨家代理發行

星河漫漫，再回帝國夢！



Asia Recording Co., Ltd.

interstel

DOMARK
SHADOWLAND
MT-32

百萬金盒
甲蟲迷宮
石油大亨
世界怪物大競賽
魔球強強滾
裝甲勁旅

太平洋空戰英雄
抽獎活動中獎名單

太平洋空戰英雄感謝各位玩家的愛護，自推出以來，摸彩券如雪片般飛來，經抽獎後，產生了200名的幸運兒。相信在今年的寒冬中，將有一群太平洋空戰英雄，抬頭挺胸的爲街頭帶來一股英雄氣慨

陳冠仰、張志偉、王道揚、莊友欣、林紀倫、張毓琦、柯漢杰、
林宇陽、劉大川、劉煥業、柯素雯、廖志宏、廖煥文、陳正典、何孝元、粟育[illegible]
鄭建中、黃先正、俞家祺、劉雲漢、王惠民、曲瑞陽、林献章、林正堯、吳天元
王進德、陳永奇、賴正煌、潘世洋、李建宏、周壽祖、蔡元浩、陳以宗、張 亭
謝博峰、高旭昇、劉豐傑、黃總民、劉昇明、侯君翰、陳志宏、李匡益、林佑衡
呂耀中、康 潤、阮景祺、古安中、張銘仁、謝元勳、李俊毅、許隆鑫、羅偉[illegible]
賴志偉、林達榮、李艳一、陳頌夫、陳念倫、陳德賢、王盛時、蘇興智、簡介偉
呂忠誠、黃民祥、陳彥成、張譽華、劉肯全、林圭杰、張佑民、楊肇宇、曾炳娥
林友光、鄭清義、蕭有廷、鄭祕書、張光智、徐榮達、鍾政達、周順誠、謝明孝
詹世明、陳世傑、曾嘉宏、謝明憲、周裕盛、林逸仁、黃力行、包一匡、鄭淵[illegible]
江昱欣、翁健三、張仲舒、陳麗恩、黃鴻仁、黃國棟、巫國本、曾兆豐、陳光華
蘇元良、蔡忠忠、蔡水森、江尚哲、黃士原、詹子宏、曾志強、張智豪、楊仁德
吳政翰、許志宏、吳佳瑋、黃盛國、萬志豪、吳昇翰、胡森良、李建用、鄭健仰
汪志豪、曾泰源、李嘉冠、孫衛義、林品潔、温秉融、李銘嘉、胡瑞德、陳克文
蕭惠珠、王明陽、鍾宜龍、謝加興、劉岱宗、李一豐、徐偉雲、蔡駿逸、韓定中

蔣耀慶、孫家瑋、張 耀、黃俗獅、洪世雄、鍾政達
陳建宇、黃春暉、吳振明、林正雄、洪政佑、謝忠良
陳松山、周正倫、張麗卿、江鼎倫、洪信培、柯仁智
楊保榮、施佳成、李俊賢、傅鏡暉、葉騰銓、黃俊飛
汪新之、余禎哲、鄭鈞成、孫德林、杜治民、趙維良
莊拉克、林詠暉、金明偉、林國華、游啓富、邱 德
黃福地、張良盛、趙育宇、曾昭熾、李嘉琳、鄭兆昕
胡志鴻、盧培育、劉宸陞、盧冠廷、莊力中、黃世偉、連飛宏、吳志勝
秦宗聖、吳世豪、陳宣元、許良榮、劉芳宜、翁定陞、陳鍾賢、周明富、李如華
林松晨、黃光華、卓岳憲、林銘發、石豐鳴。

[illegible]

劉偉賢、詹家銓、方富賢

以上中獎者各得太平洋空戰英雄酷帥夾克乙件

千里一線牽—BBS

滿頭大汗了一個多禮拜，終於把自己心愛的BBS站架好，並開始接受USER撥入，可是，過不久您將會發現到站內USER不約而同發出同一呼聲"加入網路啦！"是的，什麼叫網路？

一個個獨立的BBS站，猶如資訊大海中的孤島般，能服務的USER極其有限，可憐的USER為能與更多先進溝通、學習，得一個接著一個上不同的BBS站，好累，不是嗎？

於是乎，BBS信件網路系統應運而生，藉由每日固定時間將信件打包與它站互傳，達到兩站之間信件庫互通有無之目的，使得在同一網路之間只要您在某站寫封信予另一位朋友，而那位朋友只要在有加入此網之站台均可收到您寫給他的信，反之亦然，方便吧！

舉個小小的例子好了。軟體世界高雄站在1991年10月以前都未曾加入過任何網路，所以若BBS USER想取得關於軟體世界的最新訊息或線上與軟體世界溝通的話都得撥話至高雄軟體世界BBS。南部USER尚覺無不妥之處，但中北部需打長途電話的USER可就"叫苦連天"了。因為一CONNECT下來，猶如在豪洞恢般"$$"直猛往電信局飛去。直到1991年十月中旬，藉由軟體世界前高雄站站長倪.白強先生、桃園紅樓夢站長楊進啟先生，以及軟體世界台北站站長鄭世明先生的攜手合作，規劃網章，制定網路信區，軟體世界休閒網路（簡稱**SW-NET**）於是乎誕生。從此，只要USER在全省有加入**SW-NET**的站台，均可獲得軟體世界相關資訊，如NEW GAME簡介，雜誌摘要，TOP GAME排行榜、各式遊戲軟體試玩（或展示）版等等。大伙兒不必再撥破頭上軟體世界站了！

環顧目前台灣BBS網路，大小網路眾多，各網亦有其創網訴求以及其特色，如以校園資訊流通為主的校園資訊網路和台灣學術網路，以休閒軟體討論為主的軟體世界休閒網和大宇資訊網；以MIDI討論為主的飄希音樂網，以信件品質著稱和網上軟硬體高手雲集的環島大網-九0網與眾多網路。

各位USER可自行依興趣所在而挑選相關網路常駐參與討論。多多在網上讀、寫信，吸取他人經驗和智慧，虛心求教，是快速增加新知見聞的捷徑之一。

[illegible] USER or SysOp

網路，如同一個小社會般，各路人馬均有：學生、軍公教人員、上班族，人人各有所長，學有專精，藉由網路信件之流通，大家在網上互換心得，解決疑難。因為見不著面，人人得以解脫平日罩在臉上的面具，用最真實的一面來與線上朋友溝通。但從另一方面來說，因為網上溝通幾乎全靠信件交流，在語氣表達方面自然稍欠不足，所以在用詞遣字方面更需注意，盡量不要使用易使人起誤會的詞句。當然，滿紙漫罵髒話的信件更是

網路大忌，浪費網路資源不說，何苦讓所有USER陪著您血壓一起上升呢？另外，當USER在寫信時切記要〝寫對信區〞，怎麼說呢？就以■W-NET為例，目前■W-NET一共有十七個網路信區，分別為：

SYSOP專用區、軟體世界意見箱、119信箱、玩家交誼廳、程式設計討論區、音效討論區、軟硬體討論區、遊戲雜誌討論區、中古市場交易區、一般討論區、RPG遊戲討論區、冒險遊戲討論區、動作遊戲討論區、智育遊戲討論區、模擬遊戲討論區、策略遊戲討論區、其他遊戲討論區。

當您要寫封信向網上高手請益時，先看看信件內容，再將其投擲至所屬信區，讓網上USER能在各信區中得到真正相關的資訊，免得有牛頭不對馬嘴之感。

另外，作為一位BBS新鮮人還有些須知，詳列於下：

1. 由於近年來BBS之盛行，市面上如第三波、松崗、波心、倚天等公司都有出版關於BBS入門手冊，筆者在此建議欲踏入BBS的新鮮人先自行購買詳閱了解一些關於進入BBS所需的一些〝基礎〞，如壓縮解壓縮、通訊程式之使用、上站正確操作法、離線摘信系統之使用等等，免得到時一上陣手忙腳亂，徒增網上SysOp & USER困擾。

2. 檔案流通只是BBS的其中一項重要功能，而非唯一功能。筆者開站至今看過無數USER一上站就直奔檔區，非抓檔直到滿意或時間大限已至不離去，畢竟，吸血總比捐血來得快樂些吧！？試著到信區去看看吧！看看別人在談什麼？問什麼？想什麼？加入他們的行列，一起做一個快樂的網路信件討論人，跟無數見不著面的〝空中之友〞愉快地討論、學習。

3. 當您在閱讀網路信件時，看到許多USER在信件結尾處都會習慣性地打上一個屬於個人的〝MARK〞。沒錯，I.D.（英文名字）確實不好記，但若一看到〝無尾熊〞、〝無敵超人〞、〝偶－威利〞、〝雪の子〞之類的個人〝代號〞則馬上就可聯想到這是那位線上朋友又在寫信了（跟MS-WINDOWs的ICON有異曲同工之妙，RIGHT？）所以一位初上線的USER第一件事通常都是會費盡心思先替自己打造一個響亮的MARK。可是在各位絞盡腦汁之際，有很重要的一點請記得〝不要佔太大空間，適度即可。〞一般網規都是明記在20～40 Bytes左右（一個中文字佔2 Bytes）。

理由很簡單：因為各位在站上所看的每一封信都是站長投資設備，花費電話費才能讓各位悠遊於網路信件中。若每位USER的MARK都一佔就一兩行，吃去大量硬碟儲存空間和資料傳輸時間，如此一來，對有心提供USER一個網路信件討論園地的站長而言不是很不公平的嗎？

開站設備由於長時間（甚至24小時不休息）運轉，其損耗是可想而知的，在網上燒掉數據機或硬碟更是時有所聞，所以請USER多多配合：網路信件力求言之有物、不瞎掰、節制MARK和TEARLINE的大小，充份發揮網路之最大功效。

4. 相信大家都知道，一位SysOp投資設備，讓您得以藉由電話線搖控使用其設備和資源。上站易，當站難，希望網上各位USER在使用資源之餘亦不忘回饋一些予辛苦的SysOp，如上傳PD or SHAREWARE促進站內檔案交流，用金錢或物質鼓勵資助BBS，甚至最簡單的熱烈參與網上信件討論，讓SysOp覺得開站……真的是一件很快樂，有所獲的事，不是嗎？

當大家在熱烈討論之際，不要忘了一件事，國內非法拷貝盜版軟體的風氣目前仍甚盛行，在信區中寫信交流心得時，可不要說口而出：「我有××軟體，要的人告訴我」或是「誰有××軟體，我要Copy」之類的字眼。這樣不僅令其他人感到不屑，也使您的站長感到寒心。同時，若傳版權軟體，可能還會替自己及站長帶來一場官司，這樣就不是件好事了。

另外，各網亦有其特殊規定，如MARK（或簽名）長度限制，I.D.格式規定，ORIGIN or TEARLINE規定等等，是一位初入網的USER或SysOp所必需了解的。網路的成長，正是依賴大家的共同努力與付出！

千里一線牽——BBS

軟體世界網SysOp篇

再把話題拉至 **SW-NET** 吧！承蒙各地 SysOp 青睞，截至目前為止 **SW-NET** 入網站台已接近 百大關，讓大家攜手共同為台灣休閒軟體界盡一份心力

目前 **SW-NET** 在全省各區都設有 HOST，其下依情況再設數個 HUB 供轉信用。請全省有意入網的 SysOp 向各地 HOST or HUB 洽辦入網事宜，謝謝！

① 北基網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9 100/0	軟體世界台北站	002-788-9184	24 HRs	14400	Iven Gu.
9 100/1	顛覆王國	002-623-8658	24 HRs	14400	Shen Te-Cheng
9-100/3	歲月資訊站	002-205-8753	24 HRs	14400	Loouck Lin
9-100/4	藝文站	002-496-9599	24 HRs	14400	Chibin Liang
9 100/5	龍捲風	002-977-1578	24 HRs	14400	Hung yu Chen
9 100/6	KISS BBS	002-986-7738	24 HRs	14400	An Shian Peng
9-100/7	星之故鄉	002-957-4925	12:00-09:00	14400	Chen Chi

② 桃園網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9 200/0	紅櫻桃情報交流站	003-337-4956	24 HRs	16800	Orson Yang
		003-336-2817	24 HRs	2400	

③ 台中網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9-400/0	FEELING BBS	004-588-3079	23:00-07:00	14400	Ch. Way-lin
9-400/1	神仙家庭商務中心	004-323 2961	24 HRs	14400	Dannis Yen
9-400/2	桃花源資訊網	004-285-4267	24 HRs	19200	Jacky Lin
9 400/3	全通資訊站	004-280-1572	24 HRs	14400	All Nice
9 400/4	大蘋果 BBS	004-737-0159	24 HRs	14400	Jai Wei
9:400/5	銀河飛鷹資訊站	004-761-7319	24 HRs	14400	Wen Tai

④ 嘉義網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9 700/100	遊戲小子	005-223-8605	24 HRs	9600	weikai Hu

5 台南網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9 500/0	金F鑫情報資訊站	006 220-3210	24 HRs	16800	Tony Til.

6 高屏網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9 600/0	軟體世界高雄站	007-384-8901	24 HRs	14400	Y.m Chang

7 花東網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9-700/100	西井法斧工作室	089-22 5332	24 HRs	2400	God lin

終曲

電腦的興起，造成人類二次工業革命；網路的形成，則爲未來"世界村"鋪下了基礎。藉由環繞世界的電話線路和四通八達的交通系統，地球越來越小，天涯若比鄰。在個人電腦的世界裏，數據機將繼硬式磁碟機之後，成爲標準配備之一。將一台台個人電腦連接起來，互通有無，各取所需，每位 USER 坐在螢光幕前，面對的將不再是一台冷冰冰的機器，而是能提供您各方資訊，以及一位位見不著面，但人人均能盡己所能幫助您的至交！

行文至此，筆者由衷地感謝網上我所有的好友，有了你們熱心的幫助、解惑，我得以順利遊走於世界的每一端，取及用之不盡的資源和知識寶庫，謝謝你們！！

註1.：筆者目前擔任軟體世界台北站站長。若行文有不足處，歡迎各位朋友來信指教。

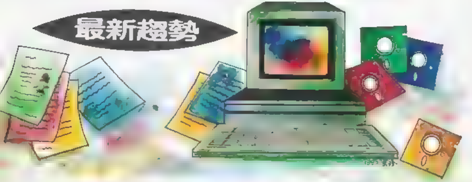
註2.：由於篇幅限制，本期先行刊出軟體世界網SysOp，而與站上各位同好或有志加入者息息相關的軟體世界USER篇之各區網路站，將於下期完整刊出，敬請期待。

I.D. 爲"Iven Guo"，平常在 SW-NET、90-NET、Soft Star Net 活動。

/DONNY

CPU及主機板

最新趨勢



嗨！大家好。想必各位經過硬體世界連續幾期的「教育」下，一定對硬體方面有了不少的認識。從這期起，筆者將為各位提供更多相關硬體資訊，包括ＣＰＵ、主機板、硬碟、螢幕、以及ＭＰＣ的音效卡、光碟方面。首先，讓我們從ＣＰＵ和主機板談起。

關於ＣＰＵ方面，由於前幾期已有介紹，在此僅補述些新消息。這下半年度的486市場，實在有夠熱鬧。INTEL推出486DX2-50、486DX2-66，甚至根據內幕消息，486DX2 100亦將於明年推出（但由於其電磁波干擾太強之問題尚未解決，推出之日仍不可知）！AMD也虎視眈眈，打算於年底推出486DX-33，486DX-50，卻因在287微碼的官司敗給INTEL，宣佈暫時延後推出。

INTEL的80486含有8K內建Cache，別小看那小小的內建Cache，它的作用可大了，INTEL最近推出的486DX2晶片，號稱採用Clock Doubler技術，把CPU速度增加一倍，在主機板不更動的情形下，可使電腦整體速度增加60％左右。而由於主機板上的Cache仍維持原來的速度，所以CPU只有靠內建的Cache來增快資料存取速度，故一但內建Cache越大，速度方面的提升也越多。另外，AMD也承諾有Clock Doubler技術方面的能力。關於486DX2這種OVERDRIVE晶片，筆者認為還有一點挺重要的事。許多人知道486DX2，也知道它是486DX（或486SX）升級的一種管道，問題是486DX（或486SX）是否都能輕易升級？這可不一定了。

486SX升級的方法為購買顆OVERDRIVE晶片，插入原80487槽內即可，如此主機板上共存有486SX及OVERDRIVE的晶片。在486DX-25、486DX-33方面有兩種486DX2晶片，一種是供直接買486DX2者用的，其晶片和主機板上的80486槽之PIN數皆為169 PIN；另一種是供已買486DX而欲升級者用的，其晶片和主機板上的80486槽之PIN數皆為168 PIN，方法是將原486DX晶片拔掉，將OVERDRIVE晶片插入80486槽內即可。不過此種168 PIN的486DX2晶片尚未推出。此二者主機板上皆只存有486DX2之晶片。

至於486DX 50的OVERDRIVE嘛？又要囉唆了。486DX2-100晶片採用240 PIN的接腳設計，故原486DX-50的主機板上需預留240 PIN的槽方可升級，目前國內廠商尚無此設計，不過到明年就改觀了，升級方法和486DX 25、486DX 33一樣。將原486DX系統升級至486DX2時，還需注意一件事，即BIOS也可能要更新。由於不少

BIOS 內使用到時序週圖（Timing Roop ），這使 486DX2 無法正常運作，所以打算升級至 486DX2 者，最好檢查 下 BIOS 有無需要更換。不少人可能認為 486DX 50 還是很久以後的事，請先看完下面這段再下定論。INTEL 宣佈明年初將推出的 80586，最先為 586DX 66，而且可一直做到 586DX 166 為止，那 586 的速度就會超過 2000！

最近世界各地刮起一陣 MULTIMEDIA 的旋風，而國外有人要嘗試用電腦創造超真實的世界，透過特製的道具，使玩者如身歷其境般的被電腦玩弄……哦……說錯了，是真實的感受到另 個世界，這必須使用大量聲光技術才能完成，而這麼棒的東西，硬體基本需求為 80486DX-50 + 影像加速卡 + 音源器 + 極大量的 RAM 和硬碟，且 80486DX-50 只是勉強應付，最好是 80586 以上。噫，怎麼搞的？竟然有一群人口吐白沫，昏了過去！

CYRIX 宣佈推出 Cx486SLC、Cx486DLC，授權和 TEXAS INSTRU MENTS 共同生產，在國內已於六月份的台北國際電腦展上亮相，CHIPS 亦推出 38600DX、38605DX，這使得 CPU 的市場大亂，80486SX 的價格下降不少。再來就是 INTEL 延後至明年初推出的 80586，它是一顆 64 位元的晶片，但只有在內部資料處理時方可，其餘仍是 32 位元，速度約是 80486 的 4 倍。這也象徵著 100-mips 的 PC 將出籠（目前最快的 80486 約為 24-mips），對許多工作站將造成不小威脅。真正 64 位元的 80686，INTEL 也宣佈最快於1995年初上市。

更令人驚訝的是，INTEL 還宣佈將研發 80786，不知是否會實踐諾言？若以硬體技術來分，從 80486-50 開始，INTEL 就改採 0.8 microns 的晶體技術以取代 1.0 microns，好處是節省晶片體積，也減少發熱程度，所以晶片的功能也就和以前有所不同。

由於幾家大廠紛紛加入 80386 CPU 的市場，80386 已加速了價格的下跌，目前 80386-33 的 CPU 連主機板不過 6000 多元，筆者建議除非經費不足，還是買台 80486 比較划算，否則過不了多久，你可能又想換電腦。另外，筆者前陣子閱讀一份外國雜誌，提到最近有越來越多公司投入生產 CPU 行列，並認為台灣和日本也有能力生產研發，這的確肯定了我們的能力，筆者看得好生感動。

接下來我們談談主機板，別以為主機板沒什麼，最近它的市場可是「強強滾」。除了ISA Bus 外，還有 EISA Bus 和 Local Bus。後兩者隨著價格的下滑，產品的增加，已注定了ISA 的命運。目前大部份電腦都是用 ISA Bus 主機板，有 6 到 8 個 16 位元擴充槽，功能實在不強。先談談 EISA Bus，它誕生已有 段時日，由於價格很高，一直無法普及，但以最近的趨勢來看，到年底左右大概就不會太貴了。

ESIA 有 32 位元的擴充槽，能力相當強悍，目前能配合的 32 位元的卡有 VGA 卡、硬碟控制卡、網路卡，還有影像處理卡，可說是應有盡有，而且它和 ISA Bus 相容，實在是不錯的選擇。拿一台 600MB 的 SCSI 硬碟來說，用 ISA Bus 的 SCSI 硬碟卡來 Format，需要約 150 秒，若用 EISA Bus 的 SCSI 卡來 Format，還不用 30 秒（當然這台硬碟須支援 SCSI 2 規格）！快得讓你耳目一新。再談談 Local Bus，它誕生才半年左右，卻由於價格不比 ISA Bus 貴多少，功能又不錯，在市場上迅速拓展。目前的 Local Bus 主機板上只有 1 個 Local Bus 擴充槽，（專供 VGA 卡使用）其餘 7 個皆為 ISA Bus 擴充槽，以往的電腦，由於 CPU 速度太慢，每個擴充槽上都有控制器以輔助 CPU，這在以前是很有用，在現今反而會拖慢電腦速度，EISA Bus 為了和 ISA Bus 相容，保留控制器：Local Bus 為求快速便宜，捨棄了控制器直接由 CPU 控制，所以 Local Bus 擴充槽不能插別種卡，但 Local Bus 也因此有相當好玩的特質，那就是主機板上最多只能有約 3 個 Local Bus 擴充槽，這已足夠。

更好玩的是，CPU速度越快Local Bus的速度也越快，這些特質都是控制器造成的。也因此只有80486以上的快速機器方有Local Bus這種東西。照理講，Local Bus除非在80486以上使用，否則就不夠快，而且它目前只配合VGA卡，應當沒什麼遠景，但是有二大原因卻使它聲勢日漸壯大：

一是VESA宣佈了VESA LOCAL的匯流排規格，使主機板上的Local Bus擴充槽增至3

個，並可使Local Bus供硬碟控制卡、網路卡、影像處理卡的使用，無疑是爲Local Bus開路。INTEL更準備制定PCI規格，VESA的VESA LOCAL將會相容於它，這使Local Bus擁有更大的生存空間。

一是國內外相當普遍的ET-4000 VGA卡，已推出專供Local Bus用的版本，這使大家不用擔心相關軟體的支援問題。至於EISA Bus在各方面都發展的相當好，唯獨VGA卡部份有些問題，目前EISA Bus的VGA卡採用S3晶片，但在上中文時卻只能用EGA模示，只盼那天起會有中文支援S3晶片的VGA模式。EISA Bus和Local Bus都會成爲主流，很難說誰優誰劣，但都是相當好的選擇。各位若要買台80486的電腦，筆者希望至少使用Local Bus的主機板，因爲光是繪圖方面所增加的速度，絕對令你激賞；若使用EISA Bus配合其各種卡，那已是給工作站用的配備，價格嚇人。

再來談談記憶體的問題。以一台486來說，最少也要有4MB RAM搭配，否則就枉費486的功能。若你要很放肆的玩Windows或銀河飛將II，那最好是8MB以上。通常對非專業人士而言，8MB是相當好的選擇。

386以上主機板有8排插RAM的位置（極少數486主機板上有16排），俗稱此種RAM爲金手指，每4排爲一個BANK，插RAM 定要插滿1、2、或4個BANK方可，而RAM有 排256K、1MB、4MB之分，同BANK內之RAM容量須相同。故8個插槽（即兩個BANK）全插滿時，RAM的總容量卻有2MB、5MB、8MB、17MB、20MB、32MB之分。可依自己需要選擇RAM大小，並留意未來擴充性即可。至於Cache呢，有32K、64K、128K、256K四種（極少數486可容納512K甚1MB），筆者建議若記憶體不超過16MB，用64K Cache就夠了。若你要用256K Cache，那當然更好，反正差不到1500元，但記憶體少於16MB時，256K Cache的效率和64K Cache，並沒增過多少。選用一個好的386記憶體管理程式，對386以上的電腦，有很大的助益。這方面386MAX、QEMM386、Memory Commander、NetRoom都各有千秋，其中尤以QEMM386和386MAX聲望最高。QEMM386著重於挖出更多的記憶體，386MAX注重穩定性，用起來真的都很不錯。

寫到此，筆者才想到一個對大家都滿重要的部份，那就是BIOS。電腦 開機後，CPU會先進行自我測試，而主機板上的記憶體、晶片、鍵盤、軟硬碟、系統日期時間……等，就由BIOS自行測試啓動。所以BIOS若發現任何部份出問題，將通知你並要求更正，否則即無法正常開機。故電腦配備若有更動，如增添硬碟、添加記憶體、或是系統時間不正確，那你就得修正BIOS內的設定方可。若你對BIOS不是很了解，那最好請熟悉此道的人幫忙。

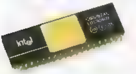
忙，但不要把BIOS的設定拿來玩玩看，尤其現在的BIOS大部有密碼和Low Level Format硬碟的功能，玩出事情來，下場可能比Format硬碟或病毒發作更慘。

若你有興趣，可觀察一下BIOS的廠牌，大約有IBM、AMI、AWARD、PHOENIX、DTK、ACER等，其中DTK和ACER是國內兩家廠商爲自己電腦所開發的BIOS，PHOENIX則因投資設計SUN工作站上的BIOS失敗，已經失去市場。所以目前國內外的電腦，大部使用AMI的BIOS，少部份則使用AWARD。有些電腦因某些原因，可能會碰到要換BIOS的情形，如BIOS和軟體相衝突、舊型BIOS沒有User Type等，這時要考慮主機和新BIOS相容性的問題，像DTK和ACER BIOS就不能換成別的牌子，有時甚至新舊BIOS牌子相同，卻發生新的BIOS不能開機這種怪事。所以不換是最好，需要換，也請先問原購買之廠商較妥當。

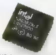
O.K.這期的內容就到此告一段落，謝謝大家捧場，拜拜！

387™ DX Family.
For 386™ DX based machines.

387™ SX Family. For 386™ SX-based machines.



287XL. For 286-based machines.



287XLT. For specially designed 286 computers.

註：

1 486DX 2：

INTEL新推出的486晶片，採用比主機板高一倍的時脈運作，過高提昇電腦速度。

2 80×87：

浮點運算器，有些軟體需要它方能執行，如AUTOCAD R 11、3D STUDIO，其可提供快速的運算能力，486DX有內含它，其餘CPU則需另購。

3 mips：

Million Instructions Per Second的縮寫，指每秒可執行幾佰萬個指令，一種電腦速度的偵測標準，就像我們說486DX 33速度爲150MHz，386DX 33爲57MHz一樣。

4 PCI：

INTEL新推出的規格，包含不少規定，計劃將VESA LOCAL、PCI Bus、ISA Bus、EISA Bus整合在一起，形成新的匯流排趨勢，也使得一塊主機版上能並容多種Bus規格。

5 Low-Level Format：

即低階Format，只有硬碟有需要。早期ST 506硬碟出廠時未低階Format，故得先低階Format好，再經FDISK分割Partition Table，DOS Format（此謂高階Format）過後，方可使用。現在AT BUS和SCSI的硬碟，出廠時已做過低階Format，不需此步驟，且原廠都會警告不要任意做低階Format，若破壞到內部設定一概不負責。硬碟經過低階Format後，原有的資料一律清除無法救回，請小心。

問·題·診·療·室

雜誌內容製作相關建議

廖承乾 香港

Q 出攻略前，其實應先出提示篇，玩家可繼續玩下去。等到攻略再出，被卡住的玩家便可參考攻略篇。提示方面，利用 MonKey Island II 的方法以問題令玩家思考。

許永展 高雄市

可不可以設立一個教人如何寫GAME的專欄，以免空有腦子，而沒辦法實行。and 以後闖關傳播站出簡單一點！

楊捷雄 台北市

是否能夠把攻略本的發行日期給確定好？另外，軟體世界雜誌製作用心，都是眾所皆知，尤其是全部彩色印刷，更是令吾感到十分 Happy，雖然有份攻略，但總覺好像缺了什麼……哈！就是篇幅太少，而光攻略就占了全部1/4以上，尤其是一些爛 Game 的攻略（Ex：如來××爭傳奇…不要打我！）所以…請加大雜的頁數，另外多多報導國外 New Game 動向，加價無所謂，不反對。

軟體世界好好良心，全部彩色，只加20元，如加入頁數因成本問題要加$，我舉雙手、雙腳贊成！（不像ＡＸＥ（非戰斧也），加一滴滴就要20元）Thank you！

鄭學禮 高雄市

能否將雜誌的SIZE縮小一些，像電腦遊戲世界一樣大小，要不然攜帶、存放均有困擾。

鄭建明 高雄市

請把讀者意見調查表直接夾在雜誌中即可，不必和雜誌裝訂在一起，不然每次我為了取下意見調查表，必須使出剪、割、撕等各種手段，才可取出（或許我的技術太差），而雜誌也受到一些損傷，所以希望下次直接夾在裏面即可，如此一來不是很方便嗎！謝謝！！

潘冠蘭 高雄市

上帝！每到月初，我便數著日子盼著雜誌，而上一期的雜誌不到15號就已翻爛了，可不可以改成兩個星期，呃……一個星期一本？

呂榮洪 彰化縣

多多在軟體世界雜誌後附帶軟體無敵版、展示版、試玩版謝謝！！

蕭志孔 台北縣

一吐為快，壓在心中的怨恨一起發洩，頓時眼前一片明朗，在此我要感謝軟體世界的大恩大德，永世難忘，以後一定會支持最好的軟體世界。

李振皓 屏東縣

由於軟體世界雜誌愈來愈精采，使本人愛不釋手，從軟體世界追隨到軟體世界44期，之間你們的努力使我們能吸收更多資訊，在此說聲辛苦了，祝軟體世界愈來愈進步。

A 大體上，雜誌內容刊出的先後次序，與您所提之方式一樣，提示篇應當在攻略之前刊出，以增加玩家思考及體會遊戲內涵的機會，並將養成克服與解決問題挫折的態度，不過對於那些急於水深火熱而紛紛來信、來電告急的玩家，我們又狠不下心來充耳不聞，偶而會先行刊出攻略，至於用猴島小英雄II攻略單行本的方式刊出提示篇，我想還是以後再說吧！有時候事情的美感是會被曲解的，更何況反對本項做法的人很多，不禁令人感慨速食文化終於來臨了，當然我們還是會尊重這些反對意見的。

這是一件令人興奮的事，許多玩家都有興趣投入寫GAME的行列，雜誌曾刊出"邁向寫GAME之路"及"組合語言學堂"、"電腦繪圖教室"、"音樂教室"及"硬體世界"等與寫GAME有關之專欄，若有興趣則請回翻各期雜誌，當然在未來，我們仍會不定期刊出相關文章，另外，闖關傳播站也是製作遊戲創意之初階，實當用心體會，許多遊戲之製作都是一點一滴架構起來的，如何讓紙上的遊戲在電腦上秀出來，是件值得推敲的事。

建議雜誌的Size改小一點？喔！不！大開版的雜誌是軟體世界雜誌的特色，從創刊至今，四十幾期來，我們都堅持這樣的尺寸，這樣我們可以讓讀者多瞭解些資訊，讓圖文更加豐富，我們現的雜誌128頁不太夠放這些內容，增加頁數又怕不敷成本，難以營運，加價又怕學生群經濟負擔，許多流言謠傳軟體世界雜誌要漲價了，對本社而言，漲價的前提是雜誌提供更多、更好的資訊內容與服務，擴增頁數、郵資漲幅反映成本，我們衷心祈禱郵資千萬不要再漲、物價平穩、紙張、印刷…等相關行業風調雨順，則國泰民安。因此我們鼓勵讀者訂閱雜誌免受漲價之負擔，我們也會將訂戶部分，優先寄發，以保障訂戶權益。

夾放意見調查表之建議，已經採納，自本期起試行，我們仍然以免貼郵資之方式徵詢各位讀者意見，懇請撥空詳填，讓我們製作出更符合讀者需求的雜誌。另外，為了防止雜誌掉頁現象，自第43期起雜誌除了原本上背膠及邊膠外，並於裝訂時於封面（底）加上壓痕，希望此舉能改善掉頁現象。

太多人反映軟體世界雜誌一個月出刊一次看不過癮，希望能出半月刊、週刊或以前各期之合集，唔……不是不做，是做不出來，我們需要時間、人力

問·題·診·療·室

資訊內容，打個商量，我們不定期贈送 Demo 版、試玩版、無敵版或遊戲目錄別冊、海報…交換好嗎？哎…感謝各位的支持、肯定與建議，敬請繼續支持登記第… SORRY～

酸甜苦辣留言板：

劉富平 桃園縣

Q 如來金剛拳傳奇爛到什麼程度呢？可用一句話來形容：玩的人抓狂，寫的人發瘋。

已送精神療養院者留

A 嗯？！或許我們可以考慮開闢一個類似酸甜苦辣留言板的專欄，您有什麼關於 GAME 上的留言想要在雜誌上披露傳遞給您的朋友、仇人、陌生人呢…嗎？請您寄到本社。（文字儘量簡短而能表達意思，並留下留言人）

請參考下例：

親愛的小妹：

玩「美女捕捉」，不用穿那麼多外套，穿的話也不用脫得那麼勤快

會得快貧血的大哥留

客觀乎？公正乎？

李國成 台北縣

Q 軟體世界既出遊戲及雜誌，故其雜誌就缺乏公正的評析，其銷售排行榜上，三國演義就在前一名竊足了好幾個月，果真如此的話，那三國演義不就銷售一空了嗎？故請主編多加留意。

A 銷售排行榜只是本公司的銷售統計，其統計方式是累加的，例如這個月發售一萬套，下個月發售一萬套，加起來總共兩萬套，這就是銷售排行榜上的統計結果。由於三國演義開始就已經賣得很好了，而且再版 N 次，所以其他的遊戲根本很難超越它，所以它才會在排行榜上盤踞良久，並無其他原因。另外，為了提供更客觀的玩家意見統計，本社已推出多次全由讀者意見反應的票選排行榜，讀者可自行參考。

本社認為「軟體世界既出遊戲及雜誌，故其雜誌就缺乏公正的評析」這句話本身就不夠客觀、公正。文章評析之公正與否，端看評論人本身對該遊戲之立場與觀點而定，當然我們也要求各評論人執筆時務必儘可能地站在公正、客觀的立場。基本上，我們認為每一本雜誌的評論內容都包含了評論者對該遊戲的主觀及個人意見，這項特質絕非軟體世界雜誌獨有，因此評論是否公正、客觀端看人為，而不是因為您所說的理由而導致其評論上之不公正。事實上，許多雜誌背後都有產品之推出，例如：倚天、第三波……其雜誌在閱者心目中都有相當的份量不是嗎？

爛 GAME 排行有夠爛！

陳泰成 台中縣

Q 嗯！很有創意的「十大爛 Game 排行」，希望更能提供大家唾棄這些爛 Game 的原因，如此更能抒發心中之不悅啊！喔！對了，歌頌一下貴刊的「不吐不快」實在……太合民心了，Good！

孫柏森 高雄市

我是軟體世界的忠實讀者，說實在的，貴公司的 PC GAME 軟體，實在是挑不出所謂的爛 GAME，此欄應是不用設才對。我接觸電腦並不是很久，因此對一些工具軟體便不是很了解，而軟體世界幾乎每期皆有 GAME 之修改程式，而 PC TOOLS 是修改之法寶，雖然我對 PC TOOLS 略知一二，但對修改位址之方向卻是人傷腦筋，因此想請軟體世界在最近幾期內，略示一二，免得以後看到了修改程式便恨得牙癢癢的。

A 每一件事多少都有正反兩種不同的意見，不論對錯，是反都有發言的權利，這是民主的基本精神，編輯部當然接受讀者正、反的態度，改變、堅決不買帳、繼續支持登記第 N 號的…對不起…正確一點的票數，外面的直轉車實在是太…還好事先就講過，十大爛 GAME 票選排行就只出這麼一次，否則…咦？！總不要會錯意，十大爛 GAME 推出的用意不是為了讓大家唾棄這些「爛 GAME」，以抒發心中的不悅，君不見十大爛 GAME 中有九個都是國人自製遊戲？這些設計者及發行公司要的是大家的鼓勵而不是謾罵…所以請大家繼續愛護、支持…登記第 N 號…噓噓…外面的… SHUT UP!! 差點忘了，本雜誌已於 44 期刊出 PC-TOOLS 的相關文章，有需要者請自行參考，我們會再參考各位的回響，斟酌是否再刊出後續文章。

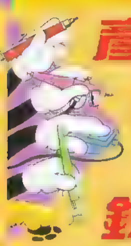
黑白短路？彩色短路？

陳皇銘 台東縣

Q 為何在 41 期中，關於「電玩短路」的徵稿，一下子說，黑白即可，又說彩色每幅 400 元起，到底要不要上色！？

A 電玩短路願受歡迎是不爭的事實，許多人建議能增加篇幅，本社還在研擬中，由於這些稿源全由讀者投稿，還望各位大人踴躍投稿。本項投稿須知為：黑白即可，請用鉛筆畫寫圖片說明文字（請參考各期電玩短路），請寄線條清晰俐落的黑白稿即可，一經錄用我們有專人為您的大作上色、為您的文字潤飾，敬請各位踴躍投稿，共同灌溉這片短路園地…耶！！P.S：格式請參考徵稿內容。

產品目錄



	編號	價格	顯示模式	備註
[illegible]	[illegible] 6	150	HC	
[illegible]	[illegible] 22	150	HCF	
[illegible]	[illegible] 42	80	HCE	
[illegible]	[illegible] 45	80	HCF	
[illegible]	[illegible] 47	80	HC	
[illegible]	[illegible]	150	HCE	
[illegible]	[illegible] 64	80	HCE	
[illegible]	[illegible] 76	80	HCF	
[illegible]	[illegible] 89	80	HCE	
[illegible]	[illegible] 119	80	HCE	
[illegible]	[illegible] 125	80	HCE	
[illegible]	[illegible] 129	80	HCE	
[illegible]	[illegible] 56	150	HCF	
[illegible]	[illegible] 63	150	HCF	
[illegible]	[illegible] 165	80	HCF	EGA [illegible]
[illegible]	[illegible] 172	150	HCE	
[illegible]	[illegible] 174	150	HCF	
[illegible]	[illegible] 177	150	HCFV	
[illegible]	[illegible] 182	50	HCEV	
[illegible]	[illegible] 196	150	HCEV	
[illegible]	[illegible] 207	80	HCF	
[illegible]	[illegible] 229	150	HCEV	[illegible] AT
[illegible]	[illegible] 231	150	HCEV	
[illegible]	[illegible] 232	150	HV	[illegible] AT
[illegible]	[illegible] 234	80	HCE	
[illegible]	[illegible] 235	150	HFV	
[illegible]	[illegible] 239	150	HCFV	
[illegible]	[illegible] 240	150	HCEV	
[illegible]	[illegible] 242	80	HCFV	
[illegible]	[illegible] 247	150	HCFV	[illegible] AT
[illegible]	[illegible] 251	150	HCF	[illegible] 2M [illegible]
[illegible]	[illegible] 252	50	HCF	[illegible] 1.2M [illegible]
[illegible]	[illegible] 253	150	HCEV	
[illegible]	[illegible] 255	150	HCEV	[illegible] 1.2M [illegible]
[illegible]	[illegible] 257	150	EV	
[illegible]	[illegible] 263	150	EV	
[illegible]	[illegible] 270	150	FV	[illegible] AT
[illegible]	[illegible] 272	180	FV	[illegible] AT [illegible]
[illegible]	[illegible] 6	230	HC	
[illegible]	[illegible] 10	230	HCE	
[illegible]	[illegible] 13	270	HCEV	
[illegible]	[illegible] 26	270	HCEV	
[illegible]	[illegible] 58	270	HCEV	
[illegible]	[illegible] 68	230	FV	[illegible]
[illegible]	[illegible] 72	270	HCEV	
[illegible]	[illegible] 77	230	HV	
[illegible]	[illegible] 80	230	EV	[illegible]
[illegible]	[illegible] 132	230	HCEV	
[illegible]	[illegible] 144	380	V	[illegible] AT [illegible]

	編號	價格	顯示模式	備註
[illegible]	[illegible]	50	HC	
[illegible]	[illegible] 12	80	HC	
[illegible]	[illegible]	90	HCEV	
[illegible] 2000	[illegible]	340	V	[illegible] AT [illegible]

	編號	價格	顯示模式	備註
[illegible]	[illegible]	80	HCEV	
[illegible]	[illegible] 3	50	HCF	
M4 [illegible]	[illegible] 140	50	HCEV	
[illegible]	[illegible]	300	HCEV	

動作遊戲

	編號	價格	顯示模式	備註
[illegible]	[illegible] 254	60	FV	
[illegible]	[illegible]	230	HV	
[illegible]	[illegible] 90	230	HCEV	[illegible]
[illegible]	[illegible]	300	[illegible]	

[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	28	80	HCE	
[illegible]	38	80	HCF	
[illegible]	51	150	HCF	
[illegible]	92	80	HCE	
[illegible]	109	80	HCE	EGA
[illegible]	19	80	HCF	
[illegible]	258	80	HCFV	
[illegible]	5	260	HCFV	
[illegible]	22	180	HCFV	
[illegible]	24	270	HCFV	
[illegible]	33	230	HCE	
[illegible]	42	270	HCEV	
[illegible]	73	230	HCEV	
[illegible]	79	300	HCEV	
[illegible]	[illegible]	300	V	
[illegible]	95	300	HCFV	2M [illegible]
[illegible]		231	EV	[illegible]
[illegible]	9	300	HCFV	AT
[illegible]	38	290	V	AT
[illegible]	43	270	HCEV	AT XT
[illegible]	143	350	EV	AT
[illegible]	159	500	V	AT [illegible]
[illegible]	176	480	V	[illegible]

[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	EGA
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AT
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	A

[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	105	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	EGA VGA
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	54	[illegible]	[illegible]	EGA VGA
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AT
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	DOS 3.0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	275	230	HCF	
[illegible]	3	30	HC	

[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	21	50	HCE	
[illegible]	25	230	HC	
[illegible]	3	460	HCF	
[illegible]	4	340	HCE	
[illegible]	7	340	HCEV	
[illegible]	1	300	HCFV	
[illegible]	15	340	HCEV	
[illegible]	30	420	HCFV	
[illegible]	36	300	HCEV	
[illegible]	47	460	HCE	
[illegible]	49	340	HCFV	
[illegible]	5	500	HCFV	
[illegible]	59	230	HCFV	
[illegible]	60	300	HCFV	
[illegible]	86	420	HCE	AT

[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	250	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	30	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	20	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	30	[illegible]	

[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	5	80	HC	
[illegible]	14	80	HCF	
[illegible]	15	80	HC	
[illegible]	77	80	HCF	
[illegible]	73	80	HC	
[illegible]	80	300	HCFV	
[illegible]	82	80	HCF	
[illegible]	98	80	HCF	
[illegible]	102	[illegible]	HCF	
[illegible]	114	150	HCF	
[illegible]	123	150	HCF	
[illegible]	124	80	HCE	
[illegible]	143	150	HCF	
[illegible]	189	180	HCE	EGA
[illegible]	197	150	HCF	
[illegible]	223	50	HCF	
[illegible]	224	80	HCF	
[illegible]	233	150	V	VGA
[illegible]	243	50	HCEV	AT
[illegible]	249	50	EV	[illegible]
[illegible]	267	150	EV	AT286
[illegible]	268	50	EV	286/386
[illegible]	19	270	HCF	
[illegible]	35	230	HCE	
[illegible]	50	230	HCE	
[illegible]	114	300	V	AT [illegible]
[illegible]	1?6	230	EV	AT [illegible]
[illegible]	135	230	HCFV	
[illegible]	136	270	HCEV	
[illegible]	141	230	EV	
[illegible]	169	340	EV	[illegible]

產品目錄

[illegible]	編號	售價	顯示模式	備註
[illegible]	19	80	HC/E	EGA
[illegible]	95	80	HC/E	EGA
[illegible]	121	150	HCE	
[illegible]	121	150	HCE	[illegible]
[illegible]	154	80	HC	
[illegible]	88	150	HCEV	
[illegible]	95	80	HCEV	
[illegible]	259	80	EV	[illegible]
[illegible]	271	230	V	[illegible]
[illegible]	70	230	EV	
[illegible]	113	300	EV	[illegible] AT

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	HC	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	IK	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	

智育

[illegible]	編號	售價	顯示模式	備註
[illegible]	10	80	HCE	
[illegible]	1[illegible]	80	HC	
[illegible]	18	80	HCE	
[illegible]	31	80	HC	
[illegible]	33	80	[illegible]	
[illegible]	37	80	HCE	
[illegible]	48	150	HC	
[illegible]	49	80	HCE	
[illegible]	63	80	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	80	HCE	
[illegible]	107	150	[illegible]	
[illegible]	166	80	HCE	
[illegible]	171	150	HCE	
[illegible]	203	80	CEV	[illegible]
[illegible]	215	150	HCEV	[illegible]
[illegible]	218	150	HCE	
[illegible]	228	150	HCE	
[illegible]	240	150	HCEV	
[illegible]	254	150	HCEV	
[illegible]	262	80	HCEV	
[illegible]	265	150	HCEV	
[illegible]	266	150	HCEV	
[illegible]	23	230	HCEV	
[illegible]	41	230	HCE	
[illegible]	45	270	HCEV	
[illegible]	67	230	HCEV	
[illegible]	75	180	HCEV	
[illegible]	76	230	EV	[illegible] AT
[illegible]	85	230	HCEV	[illegible] AT
[illegible]	115	230	HCEV	
[illegible]	137	300	V	[illegible]
[illegible]	152	460	V	[illegible]
[illegible]	153	300	HV	[illegible] AT
[illegible]	164	300	HEV	[illegible] AT

[illegible]（其他…）

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	HCE	
[illegible]	[illegible]	HE	

[illegible]

[illegible]	編號	售價	顯示模式	備註
[illegible]	8	230	HC	
[illegible]	37	180	HCE	
[illegible]	53	270	HCEV	
[illegible]	[illegible]00	270	EV	[illegible] 12 [illegible]
[illegible]	[illegible]16	270	HCEV	

[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	150	HC[illegible]	
[illegible]	[illegible] 6	50	[illegible]	

冒險

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	52	150	HCE	
[illegible]	68	80	HCE	
[illegible]	136	80	HCE	
[illegible]	153	150	HC/E	EGA [illegible]
[illegible]	256	80	HCE	
[illegible]	[illegible]	340	HCEV	
[illegible]	69	420	HCEV	
[illegible]	78	340	HCEV	
[illegible]	82	420	V	[illegible]
[illegible]	9[illegible]	500	V	[illegible] AT
[illegible]	93	420	HCEV	[illegible]
[illegible]	94	580	EV	[illegible] AT
[illegible]	98	380	V	[illegible] AT
[illegible]	108	500	V	[illegible] AT [illegible]
[illegible]	112	420	HEV	
[illegible]	114	270	V	
[illegible]	118	300	EV	[illegible]
[illegible]	122	300	V	[illegible] AT
[illegible]	123	420	V	[illegible] AT
[illegible]	125	300	EV	[illegible]
[illegible]	127	580	V	[illegible] AT [illegible]
[illegible]	130	480	V	[illegible] AT [illegible]
[illegible]	1[illegible]	500	V	[illegible] AT [illegible]
[illegible]	134	420	V	[illegible]
[illegible]	142	500	V	[illegible] AT [illegible]
[illegible]	146	380	V	[illegible] AT [illegible]
[illegible]	147	300	V	[illegible] AT [illegible]
[illegible]	150	380	V	[illegible] AT [illegible]
[illegible]	155	420	EV	[illegible] AT [illegible]
[illegible]	156	460	V	[illegible] AT [illegible]
[illegible]	161	420	EV	[illegible] AT [illegible]
[illegible]	162	540	EV	[illegible] AT [illegible]
[illegible]	166	460	V	[illegible] AT [illegible]
[illegible]	171	300	EV	[illegible] AT [illegible]
[illegible]	174	480	EV	[illegible]

[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	23	50	HCE	
[illegible]	30	150	HC	
[illegible]	43	80	HC	
[illegible]	65	150	HC	
[illegible]	95	150	HCEV	
[illegible]	105	150	HCE	
[illegible]	106	150	HCE	
[illegible]	108	150	HCEV	
[illegible]	113	80	HCEV	
[illegible]	186	150	HCE	
[illegible]	226	150	HCEV	
[illegible]	244	150	EV	[illegible]
[illegible]	261	180	HCE	
[illegible]	2	180	HCE	
[illegible]	9	230	HCE	
[illegible]	17	230	HCE	
[illegible]	19	230	HCE	
[illegible]	20	270	HCE	
[illegible]	27	180	HCE	
[illegible]	40	270	HCE	
[illegible]	44	380	HCEV	
[illegible]	45	340	HCE	
[illegible]	56	180	HCE	
[illegible]	66	180	HCE	
[illegible]	74	230	HCEV	
[illegible]	81	230	EV	1 [illegible] 1.2M [illegible]
[illegible]	92	230	HEV	[illegible] AT
[illegible]	97	300	HCEV	
[illegible]	101	180	HCE	
[illegible]	105	300	EV	[illegible] AT [illegible]
[illegible]	106	230	HCEV	
[illegible]	109	300	HCEV	
[illegible]	117	230	HCE	
[illegible]	120	340	HCE	
[illegible]	128	270	EV	
[illegible]	129	340	HEV	
[illegible]	138	340	V	[illegible]
[illegible]	140	380	HEV	[illegible] AT
[illegible]	145	230	HCEV	
[illegible]	148	230	HCEV	[illegible] AT [illegible]
[illegible]	157	340	EV	[illegible] AT [illegible]
[illegible]	158	500	V	[illegible]
[illegible]	160	540	V	[illegible]
[illegible]	163	340	EV	[illegible] AT [illegible]
[illegible]	165	400	HC	
[illegible]	167	340	HCEV	[illegible] AT
[illegible]	172	210	EV	[illegible]
[illegible]	177	300	EV	[illegible]
[illegible]	181	300	EV	[illegible]

其他

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]3	40	HC	
[illegible]	[illegible]	60	HC	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	6[illegible]	[illegible]	H	[illegible]
[illegible] M [illegible]	207	[illegible]	HC[illegible]	
[illegible]	39	150	H	
[illegible]	260	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	2	[illegible]	E	
[illegible]	19	200	HCEV	
[illegible]	[illegible]0	250	HCEV	[illegible]
[illegible] PAINT [illegible]		2500	HCEV	[illegible]
[illegible]	E[illegible]S	230	[illegible]	
[illegible]		350		
[illegible]	[illegible] 150	360	V	[illegible]

香港地區價目表

[illegible]		[illegible]
[illegible]	HK$	30
[illegible]	HK$	5[illegible]
[illegible]	HK$	65
[illegible] 3	HK$	80
[illegible] 4	HK$	95
[illegible] 5	HK$	[illegible]10
[illegible] 6	HK$	[illegible]20
[illegible] 7	HK$	[illegible]30
[illegible] 8	HK$	140
[illegible]	HK$	150
[illegible]	HK$	[illegible]60
[illegible]	HK$	[illegible]
[illegible]	HK$	[illegible]30
[illegible]	HK$	[illegible]5[illegible]

徵稿

徵求下列文章：

傑克大師高爾夫心得／風雲霸主 心得

邪神傳說攻略、心得／影之獄攻略、心得

近來發現一些讀者非常的省，投稿電玩短路時，都是用一些只比衛生紙好一點的紙，有些還背面都已「用過」了，讓我們還真不敢下手。所以請各位至少找張較「乾淨」的紙，如此還能讓您的大作增加點價值感，是既對吧！另外呼籲投電玩短路的讀者，請勿著色，OK？

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◎遊戲攻略：軟體世界、電腦休閒世界遊戲之簡易攻略或攻略心得。

◎GAME 林秘笈：軟體世界、電腦休閒世界遊戲之初期冒險、提示篇、心得篇及新手上機篇。

◎遊戲獵人：各遊戲軟體公司所出版遊戲之評析。

◎百戰天龍：包含軟體世界、電腦休閒世界之遊戲。

(1) 遊戲程式修改篇（含無敵版）。

(2) 遊戲資料檔剖析。

(3) 攻略小秘技。

◎電腦遊戲精品回顧：軟體世界遊戲之回顧。

◎天外一章：以軟體世界遊戲為主題，但與遊戲攻略無相關性之文章。

◎紙上談兵：軟體世界、電腦休閒世界各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。

◎補習街：為各類遊戲初級玩家補習。

◎電玩短路：關於各類 PC GAME 的趣味漫畫，黑白即可，不用上色。

◎不吐不快：關於 PC GAME 的趣聞、苦水或想發洩的事。

◎硬體世界：關於電腦硬體方面之應用或實用之軟硬體應用技巧，如記憶體、螢幕、硬碟……等等。

二、投稿須知

◎各類專欄撰稿前請先詢問，以免浪費您寶貴的時間。若您有任何的 IDEA，歡迎來電討論，服務電話：（07）384-8088 轉 289。

◎務必註明真實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！並在信封上著明所要投稿的專欄。

◎為登錄作業方便，請於初次投稿時附上身份證影印本。

◎需退稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列印亦可，但請隔行列印；如是電腦打字，亦可將檔案寄來，稿費另計；若磁片要退回，請附足額回郵，否則恕不退回。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲進度或遊戲畫面圖形檔（格式為 LBM、BBM、PCX、GIF、CAP）磁片隨同攻略寄來，稿費另計。

◎漫畫稿

請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框，線條力求簡明、清晰，並附上文字解說，漫畫上的任何文字全部以鉛筆書寫，請勿著色，請務必合作，免遭退稿

◎單幅漫畫稿規格：

寬 11 公分，高 8.5 公分。

◎本刊對採用的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計；黑白漫畫每幅 300 元起，不吐不快每則 200 元。作品如經刊登，贈送當期雜誌 份。

來稿請寄：本刊，高雄市郵政 28 之 34 號信箱。服務電話：（07）384-1505

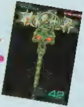
電腦休閒軟體玩家必備 ● 軟體世界雜誌 ● 製作最精美 ● 報導最詳實 ● 全書彩色 ● 印刷精美 ● 發行量最大

社址：高雄市三民區民壯路63號 ● 訂戶服務專線：(07)384-1505 ● 帳戶：謝明奇 ● 劃撥帳號：40423740 ● 聯絡信箱：高雄郵政28-34號信箱 ● 每本僅售80元新台幣

訂戶優待方案：

訂閱全年(12期)
原價960元　優待價860元

半年(6期)
原價480元　優待價430元



郵政劃撥儲金存款通知單

收款人 帳號	40423740	帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
戶名	謝明奇	

新臺幣：

(請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

經辦局郵戳

寄款人 姓名 / 住址 (郵遞區號) / 電話

主管：

經辦員：

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

手續費　元

⊙存款後由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用。
⊙帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

局號：　　收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人 帳號	40423740	收款局郵戳
戶名	謝明奇	

新臺幣：

(請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

經辦局郵戳

寄款人 姓名 / 住址 (郵遞區號) / 電話

主管：

經辦員：

虛線內備機器印錄用請勿填寫

經辦局號	帳號	日期	存款金額
登帳編號		工作站號	

手續費　次

本聯由劃撥中心存查

請注意：一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。
二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一、二天存入，必要時，可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

前期雜誌要目

■ 國外報導

氣壯山河——陸空戰將

■ 百戰天龍—祕技天地

創世紀 II 修改篇
魔法門 II 修改篇補遺
創世紀 7：黑月之門避戰法
天際寒星——義無反顧修改篇

■ GAME 林秘笈

狂鳥浴血心得篇
風雲霸主新手上機篇
戰爭風雲錄：韓戰心得篇

■ 遊戲攻略

天際寒星—義無反顧完全攻略（上）
黑暗之池完全攻略（中）

■ 遊戲獵人

風雲霸主
香港麻將中文版
美少女夢工廠
夏日物語
全球效應
克萊恩黑暗之后
戰國策
決戰劉易士
傑克大師高爾夫
雙塔記

■ 硬體世界

修改基礎班講義——神兵利器 PC-Tools
壓縮工具之簡介

■ 意見調查表統計結果揭曉

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年 6 期430元　□一年12期860元

自____年____月號至____年____月號止

□新訂戶　□續訂戶（訂戶編號______）

年齡____　職業____　電話______

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲　□魔奇音效卡　□過期雜誌

產品名稱________

數量____　總金額______

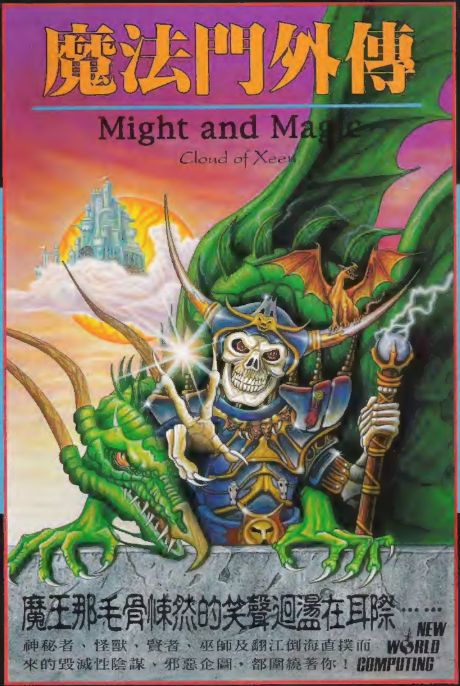
三、本人欲維修遊戲磁片

維修數量____片

維修費____+郵資____=總金額______

此欄係寄款人與帳戶通訊之用，惟所附言應以關於該次劃撥事項為限，否則應請換單另填。

前1000名購買者，軟體世界還送您實用學生日誌



打開遊戲，軟體世界送您壓歲錢?!信不信由你!!

再一次的魔法門震撼 識貨的玩家們切勿錯過

亞洲套裝軟體系列
僅售499元
資料檔案、各式表格製作、休閒娛樂等整合資料管理系統
適用對象：學生、社會人士、家庭、收藏家、書店皆可適用。
學生寶典
系統特色：
1. 管理個人資料檔案：管理個人所收集的東西，隨時瞭解自己典藏的資料，包括名冊、書籍、錄音帶、CD、磁片、日記等。
2. 各式表格製作：隨時製作一份完整且漂亮的表格，如同學錄、邀請卡、郵寄標籤、磁片標籤、借書卡、功課表等各式表格，既快速又簡便。
3. 休閒娛樂：提供您在閒暇之餘的娛樂休閒軟體，不但讓您成爲星座命盤專家，還能成爲俄羅斯遊戲高手。
主要功能：
同學名冊
自定報表欄位
磁片目錄查詢
發票對獎
備忘錄
方塊遊戲
郵寄標籤製作
磁片檔案管理
零用金管理
功課表管理
命盤語論
邀請函製作
書籍資料管理
磁片標籤列印
計算機
鬧鈴
萬年曆
同學錄製作
借書卡製作
卡帶、CD管理
日記管理
系統工具
亞洲軟體
製作研發：亞資科技股份有限公司
地　址：高雄市三民區民壯路53號
代理發行：智冠科技有限公司
地　址：高雄市三民區民壯路53號
服務專線：（07）3848558轉228，228